

***AutoVue***  
***Desktop Version 19.3***  
***Manuel de l'utilisateur***

**Copyright © 1989, 2008, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.**

Portions of this software Copyright 1996-2007 Glyph & Cog, LLC.

Portions of this software Copyright Unisearch Ltd, Australia.

Portions of this software are owned by Siemens PLM © 1986-2008. All rights reserved.

This software uses ACIS® software by Spatial Technology Inc. ACIS® Copyright © 1994-1999 Spatial Technology Inc. All rights reserved.

Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation and/or its affiliates. Other names may be trademarks of their respective owners.

This software and related documentation are provided under a license agreement containing restrictions on use and disclosure and are protected by intellectual property laws.

Except as expressly permitted in your license agreement or allowed by law, you may not use, copy, reproduce, translate, broadcast, modify, license, transmit, distribute, exhibit, perform, publish or display any part, in any form, or by any means. Reverse engineering, disassembly, or decompilation of this software, unless required by law for interoperability, is prohibited.

The information contained herein is subject to change without notice and is not warranted to be error-free. If you find any errors, please report them to us in writing.

If this software or related documentation is delivered to the U.S. Government or anyone licensing it on behalf of the U.S. Government, the following notice is applicable:

**U.S. GOVERNMENT RIGHTS**

Programs, software, databases, and related documentation and technical data delivered to U.S. Government customers are "commercial computer software" or "commercial technical data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, the use, duplication, disclosure, modification, and adaptation shall be subject to the restrictions and license terms set forth in the applicable Government contract, and, to the extent applicable by the terms of the Government contract, the additional rights set forth in FAR 52.227-19, Commercial Computer Software License (December 2007). Oracle USA, Inc., 500 Oracle Parkway, Redwood City, CA 94065.

This software is developed for general use in a variety of information management applications. It is not developed or intended for use in any inherently dangerous applications, including applications which may create a risk of personal injury. If you use this software in dangerous applications, then you shall be responsible to take all appropriate fail-safe, backup, redundancy and other measures to ensure the safe use of this software. Oracle Corporation and its affiliates disclaim any liability for any damages caused by use of this software in dangerous applications.

This software and documentation may provide access to or information on content, products and services from third parties. Oracle Corporation and its affiliates are not responsible for and expressly disclaim all warranties of any kind with respect to third party content, products and services. Oracle Corporation and its affiliates will not be responsible for any loss, costs, or damages incurred due to your access to or use of third party content, products or services.

# Table des matières

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>15</b>
<b>Oracle AutoVue.....</b>	<b>15</b>
<b>Annotation de documents.....</b>	<b>15</b>
<b>DÉMARRAGE D'AUTOVUE.....</b>	<b>17</b>
<b>FERMETURE D'AUTOVUE .....</b>	<b>17</b>
<b>AIDE À PROPOS .....</b>	<b>18</b>
<b>CHANGER LA LOCALISATION D'AUTOVUE .....</b>	<b>18</b>
<b>INFORMATIONS SUR LES VERSIONS DE FICHIERS.....</b>	<b>19</b>
Affichage des versions de fichiers.....	19
Exportation des versions de fichiers.....	19
<b>INTERFACE GRAPHIQUE</b>	
<b>UTILISATEUR D'AUTOVUE .....</b>	<b>20</b>
<b>La barre de Menu .....</b>	<b>20</b>
<b>Barres d'outils .....</b>	<b>21</b>
Barre d'outils AutoVue.....	21
Barre d'outils Propriétés d'annotations .....	21
Barre d'outils Entité d'annotation .....	22
<b>Panneau de navigation.....</b>	<b>23</b>
Onglet Signets .....	23
Onglet Composants .....	24
Onglet Nets.....	25
Onglet Modèles et arborescence du modèle.....	25
Onglet Vues.....	26
<b>Arbre des annotations.....</b>	<b>27</b>
<b>Barre d'état.....</b>	<b>27</b>
<b>Menus d'accès rapide.....</b>	<b>28</b>
<b>OUVERTURE DE FICHIERS .....</b>	<b>29</b>
<b>Ouverture d'un fichier.....</b>	<b>29</b>
<b>Ouverture de plusieurs fichiers .....</b>	<b>29</b>
Affichage d'une autre fenêtre .....	30
Visualisation de plusieurs fichiers simultanément.....	30
<b>Fichier de transmission en continu.....</b>	<b>30</b>
<b>Parcourir le contenu d'un fichier .....</b>	<b>30</b>
<b>Fichiers d'archives .....</b>	<b>31</b>
<b>Propriétés fichier.....</b>	<b>31</b>

<b>UTILISATION DE FICHIERS 2D .....</b>	<b>33</b>
<b>Recherche de texte .....</b>	<b>33</b>
<b>Sélection dans les fichiers 2D .....</b>	<b>34</b>
<b>Options d'affichage 2D .....</b>	<b>34</b>
Utilisation de la Loupe .....	38
Utilisation de la Fenêtre Panoramique et zoom .....	38
Utilisation de la fenêtre de grossissement .....	39
Sélection de vues .....	39
Point de vue .....	39
<b>Utilisation de fichiers vectoriels 2D .....</b>	<b>40</b>
Manipulation de fichiers vectoriels 2D .....	40
Analyse de fichiers vectoriels 2D .....	44
Spécification d'une échelle et d'un décalage pour un fichier de comparaison .....	47
<b>Mesure dans les fichiers 2D vectoriels .....</b>	<b>49</b>
Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels .....	50
Distance dans les fichiers non-vectoriels .....	50
Distance dans les fichiers vectoriels .....	51
Calibrage de la distance .....	51
Aire dans les fichiers non-vectoriels .....	52
Aire dans les fichiers vectoriels .....	53
Angle dans les fichiers non-vectoriels .....	54
Angle dans les fichiers vectoriels .....	54
Angle dans les fichiers non-vectoriels .....	55
Arc dans les fichiers non-vectoriels .....	55
Arc dans les fichiers vectoriels .....	56
Calibrage d'un arc .....	56
<b>UTILISATION DES FICHIERS EDA .....</b>	<b>59</b>
<b>Panneau de navigation .....</b>	<b>59</b>
<b>Onglet Composants .....</b>	<b>60</b>
<b>Onglet Nets .....</b>	<b>61</b>
<b>Onglet Signets .....</b>	<b>61</b>
<b>Personnalisation du panneau de navigation .....</b>	<b>61</b>
<b>Sélection d'entités .....</b>	<b>62</b>
À partir du panneau de navigation .....	62
À partir de l'espace de travail .....	62
À partir de la boîte de dialogue Recherche d'entité .....	63

<b>Filtre d'entité par type.....</b>	<b>63</b>
<b>Zoom sur une entité sélectionnée.....</b>	<b>64</b>
<b>Propriétés de l'entité.....</b>	<b>64</b>
<b>Affichage des propriétés d'une entité.....</b>	<b>65</b>
Affichage de la connectivité réseau .....	66
Affichage des propriétés d'entité d'un réseau.....	66
Afficher les occurrences des Nets .....	66
<b>Navigation dans la hiérarchie du dessin .....</b>	<b>67</b>
Navigation avec l'option Descendre la hiérarchie.....	67
Navigation avec l'option Monter la hiérarchie.....	68
<b>Couches .....</b>	<b>69</b>
Sections Couches physiques et Couches logiques .....	69
Modification de l'ordre des couches.....	70
Modification de la visibilité des couches .....	71
Modification de la couleur des couches .....	73
Tri des couches logiques .....	74
<b>Ensembles de couches .....</b>	<b>75</b>
Visualisation d'ensembles de couches.....	75
Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur .....	76
Suppression des ensembles de couches définis par l'utilisateur.....	77
Enregistrement des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations.....	77
<b>Manipuler les vues EDA.....</b>	<b>78</b>
<b>Vue 3D.....</b>	<b>78</b>
<b>Cross-Probing.....</b>	<b>79</b>
Utilisation de l'outil cross-probe sur plusieurs documents.....	79
Cross-probing entre la vue 2D et la vue 3D d'un même document .....	81
Affichage de la connectivité réseau lors d'un cross-probing.....	82
Actions de zoom lors du cross-probing.....	82
<b>Comparaison d'un fichier PCB avec un dessin .....</b>	<b>83</b>
<b>Nomenclature ("Bill of Material") .....</b>	<b>84</b>
<b>Vérification de design .....</b>	<b>85</b>
Vérification des règles de design .....	86
Vérifications de design.....	89
Exportation des résultats de vérification de design.....	90

<b>Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité .....</b>	<b>90</b>
Effectuer une recherche par type d'entité .....	91
Effectuer une recherche par attribut .....	92
<b>Mesurer dans le mode EDA .....</b>	<b>93</b>
Mesure de distance .....	95
Calibrer la distance .....	96
Mesure de la distance minimale .....	96
Mesurer la surface .....	97
Mesurer un angle .....	98
Mesure d'un arc .....	99
Calibrer un arc .....	99
<b>Expressions EDA .....</b>	<b>100</b>
<b>UTILISATION DE FICHIERS 3D .....</b>	<b>111</b>
<b>Onglet Modèle .....</b>	<b>112</b>
<b>Onglet Vues .....</b>	<b>112</b>
<b>Onglet Signets .....</b>	<b>113</b>
<b>Axes principaux .....</b>	<b>113</b>
<b>Choix des parties d'un modèle .....</b>	<b>114</b>
Sélection de parties du modèle dans l'espace de travail .....	114
Sélection de toutes les parties identiques d'un modèle .....	115
<b>Recentrage .....</b>	<b>115</b>
Recentrage d'un modèle par rapport à une partie de modèle ..	115
Recentrer - Tout .....	115
Recentrage d'un modèle sur une entité .....	116
<b>Arborescence du modèle .....</b>	<b>117</b>
Développement/réduction de l'arborescence du modèle .....	117
Icône de notification de XREF manquante .....	117
Sélection de parties du modèle dans l'arborescence	
du modèle .....	118
Masquage des parties d'un modèle .....	118
<b>Importation de modèles 3D .....</b>	<b>118</b>
Suppression de modèles dans une maquette .....	119
<b>Conversion de modèles 3D en d'autres formats .....</b>	<b>119</b>
Options de conversion .....	120
Pour convertir une modèle 3D .....	121
<b>Manipulation de vues .....</b>	<b>122</b>
Création d'une vue utilisateur .....	125

<b>Affichage d'attributs .....</b>	<b>126</b>
Modes de rendu .....	126
<b>Modification de la visibilité .....</b>	<b>127</b>
Modification de la couleur de modèle.....	128
Ajustement de la transparence .....	128
Modification de la résolution du maillage .....	129
<b>Paramètres d'éclairage .....</b>	<b>129</b>
Mise en lumière ambient .....	130
Définition de l'éclairage directionnel .....	130
Ajout d'une nouvelle source d'éclairage.....	130
Modification des propriétés d'éclairage .....	131
Supprimer une source de lumière.....	131
<b>Vues 3D .....</b>	<b>132</b>
Vue par défaut .....	132
Définition des vues standard ou de la caméra.....	132
Définition des vues natives .....	132
Création d'une vue utilisateur.....	133
Affichage de la projection en perspective d'un modèle 3D ....	134
Visualisation d'un modèle d'un point de vue particulier .....	134
Couches .....	134
<b>Propriétés de l'entité .....</b>	<b>135</b>
Affichage d'attributs .....	135
Visualisation des propriétés de masse.....	136
Visualisation de l'étendue.....	138
<b>Entités PMI.....</b>	<b>139</b>
Filtrage PMI .....	139
Alignement sur une entité PMI .....	140
Accès à un entité PMI affichée .....	140
Entités de configuration PMI .....	141
Hyperliens PMI .....	141
<b>Mode Manipuler.....</b>	<b>142</b>
Manipulation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z ....	142
Rotation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z.....	143
Mise à l'échelle du modèle par rapport aux axes X, Y et Z ....	143
<b>Alignement de pièces.....</b>	<b>144</b>
Contrainte d'alignement de pièce .....	145
Alignement des parties d'un modèle.....	146

<b>Transformation .....</b>	<b>147</b>
Transformation d'un modèle à l'aide de boutons graphiques ..	148
Transformation d'un modèle par la définition de valeurs .....	151
Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D .....	152
<b>Sectionnement .....</b>	<b>152</b>
Options de plan de section .....	152
Options de découpe .....	153
Définition du plan de section et des découpes .....	153
<b>Exportation d'arêtes de section.....</b>	<b>154</b>
<b>Exploser .....</b>	<b>155</b>
Options Exploder .....	155
Exploser un modèle 3D .....	156
Enregistrement de l'affichage explosé d'un modèle 3D .....	157
<b>Systèmes de coordonnées personnalisés .....</b>	<b>157</b>
Options de position .....	158
Options d'orientation .....	159
Définition du système de coordonnées .....	160
Modification d'un système de coordonnées personnalisé .....	161
Activation d'un système de coordonnées .....	162
Suppression du système de coordonnées .....	162
<b>Vérifications d'interférence.....</b>	<b>162</b>
Options de vérification d'interférence .....	163
Vérification d'interférence.....	163
Options de résultats de vérification d'interférence .....	165
<b>Comparaison de fichiers 3D .....</b>	<b>166</b>
Comparaison d'ensembles d'entités .....	167
<b>Génération d'une nomenclature .....</b>	<b>169</b>
<b>Recherche d'entité.....</b>	<b>170</b>
Exécution d'une recherche .....	172
Exécution d'une recherche par attribut .....	173
Exécution d'une recherche avancée 3D.....	175
Enregistrement des résultats de recherche .....	176
<b>Mesure dans les fichiers 3D .....</b>	<b>176</b>
Modes de sélection dans les fichiers 3D .....	177
Mesure de distance .....	178
Calibrage de distance .....	179
Mesure de la distance minimale .....	179

Mesure d'un angle .....	181
Mesure d'un arc .....	181
Calibrage d'un arc.....	182
Mesure des coordonnées d'un sommet.....	183
Mesure de la longueur d'une arête .....	183
Mesure de la surface d'une face.....	184
<b>CONFIGURATION D'AUTOVUE.....</b>	<b>185</b>
<b>Options générales.....</b>	<b>185</b>
Configuration des options pour les fichiers CAO .....	186
Fichiers matriciels (Raster) .....	187
Options système .....	187
Configuration des chemins d'accès .....	187
Mesures .....	190
Configuration de la police de base des fichiers texte.....	191
Configuration de la prise en charge du fichier de transmission en continu .....	191
<b>Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D .....</b>	<b>192</b>
Paramètres de sélection .....	192
Configuration des couleurs .....	193
<b>Configurer AutoVue pour des fichiers 3D.....</b>	<b>193</b>
Rendu .....	194
Rendu dynamique.....	194
Modèle.....	195
Filtrage PMI .....	196
Configurer les paramètres de couleur .....	197
Configuration de l'arrière-plan .....	198
Divers .....	199
<b>Configuration d'AutoVue pour les fichiers EDA.....</b>	<b>200</b>
Personnalisation de sélections.....	200
Affichage d'infobulles .....	201
Modification d'une vue 3D.....	201
Synchronisation des couches lors de la comparaison de fichiers .....	202
Configuration des comportements du zoom lors du cross-probing.....	202
Modification des couleurs .....	203

<b>Configuration des couleurs de fond pour les fichiers graphiques .....</b>	<b>203</b>
<b>Configuration des paramètres de couleur pour des fichiers Desktop Office .....</b>	<b>204</b>
<b>ANNOTATIONS.....</b>	<b>205</b>
<b>Arbre des annotations.....</b>	<b>206</b>
<b>Filtrage d'annotations.....</b>	<b>207</b>
<b>Travailler avec des Fichiers d'Annotation .....</b>	<b>208</b>
États enregistrés .....	208
Création d'un fichier d'annotations.....	209
Saisie d'informations d'annotation .....	209
Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotation .....	209
Ouverture de fichiers d'annotations.....	210
Enregistrement d'un fichier d'annotations .....	210
Importation d'un fichier d'annotations.....	211
Exportation de fichiers d'annotation .....	211
Activation d'un fichier d'annotations.....	212
Changement de fichier d'annotations actif.....	212
<b>Utilisation de couches d'annotations.....</b>	<b>213</b>
Création d'une couche d'annotation .....	213
Définition d'une couche d'annotation active .....	214
Changement de la couleur d'une couche d'annotation .....	214
Renommer une couche d'annotation .....	215
Permutation entre les couches d'annotations .....	215
Suppression d'une couche d'annotation.....	216
Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche.....	216
<b>Consolidation de fichiers d'annotations.....</b>	<b>217</b>
<b>Annotation de fichiers 2D et 3D.....</b>	<b>218</b>
Ajout d'une pièce jointe.....	219
Ajout d'entités de signature .....	223
Ajout d'une image.....	226
<b>Annotations propres au dessin 2D.....</b>	<b>230</b>
Entités d'annotation 2D.....	230
Ajout d'une entité Main levée .....	233
Ajout d'une flèche .....	234
Alignement d'un segment linéaire sur l'axe vertical ou horizontal.....	235

Création d'entités de mesure 2D non-vectorielles .....	236
Création d'entités de mesure 2D vectorielles .....	241
Création d'entités de mesure d'annotation EDA .....	248
Ajout de texte .....	258
Imbrication d'entités d'annotations .....	262
<b>Annotations propres au dessin 3D .....</b>	<b>263</b>
Entités d'annotation 3D .....	263
Création d'entités de mesure d'annotation 3D .....	265
Modes de sélection dans les fichiers 3D .....	266
Ajout de texte .....	273
Imbrication d'entités d'annotation .....	276
<b>Utilisation de fichiers d'annotation .....</b>	<b>277</b>
Accès à une entité d'annotation .....	277
Sélection d'entités d'annotations .....	277
Déplacement d'une entité d'annotation .....	278
Transformation d'entités d'annotations .....	278
Masquage d'entités d'annotation .....	279
Groupe et séparation d'entités d'annotation .....	279
Suppression d'entités d'annotation .....	280
<b>Format de propriétés d'une entité d'annotations .....</b>	<b>281</b>
Modification de la couleur de ligne .....	281
Modification du style de ligne .....	282
Modification de l'épaisseur de ligne .....	282
Modification du style de flèche .....	283
Modification du type de remplissage .....	283
Modification de la couleur de remplissage .....	284
Affectation à une entité d'une couleur identique à celle de la couche .....	285
Changement de police .....	285
Modification des unités de mesure et des symboles .....	286
Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations .....	286
<b>IMPRESSION .....</b>	<b>293</b>
<b>Options d'impression .....</b>	<b>294</b>
Configuration des paramètres d'impression .....	295
<b>Marges .....</b>	<b>296</b>
Définition des marges .....	296

<b>Entête/Pieds de page .....</b>	<b>297</b>
Ajout d'un entête et d'un pied de page.....	298
<b>Filigrane .....</b>	<b>299</b>
Ajout d'un filigrane .....	299
<b>Ajout d'une imagerie.....</b>	<b>300</b>
<b>Affectation des paramètres de stylos.....</b>	<b>302</b>
Création d'un paramètre de stylo.....	303
Supprimer une configuration de stylo.....	303
<b>Prévisualisation partielle .....</b>	<b>303</b>
<b>Prévisualiser un fichier avant l'impression .....</b>	<b>304</b>
<b>Impression d'un fichier.....</b>	<b>304</b>
<b>Impression en tâche de fond.....</b>	<b>305</b>
<b>CONVERSION .....</b>	<b>306</b>
Options de conversion.....	306
PDF.....	307
X et Y.....	308
Pour convertir un fichier.....	308
Modification des paramètres de stylos .....	309
Conversion par lots .....	310
<b>PERSONNALISATION D'AUTOVUE .....</b>	<b>311</b>
Définition du presse-papiers .....	311
Copie d'informations.....	312
Outils .....	312
Ajouter un élément au menu outils .....	312
Création d'un raccourci .....	313
Modifier un élément du menu outils .....	313
Déplacer un élément du menu outils.....	314
Effacer un élément du menu outils.....	314
Personnalisation des barres d'outils.....	314
Configurer Messagerie .....	314
<b>MINIATURES .....</b>	<b>316</b>
Créer un dossier d'aperçus .....	316
Configurer Aperçus .....	316
Affichage du répertoire d'aperçus.....	317
Trier un répertoire d'aperçus.....	318
Affichage d'une miniature.....	318
Mise à jour des miniatures .....	319

---

Conversion de miniatures.....	320
Imprimer à partir d'aperçus.....	320
<b>EXTRACTION COMPLÈTE DU TEXTE .....</b>	<b>322</b>
Utilitaire d'extraction complète du texte .....	322
Extraction des informations sur CAO .....	323
<b>AUTOVUE MOBILE .....</b>	<b>325</b>
Création d'un pack mobile.....	326
Affichage des packs mobiles.....	330
Création de fichiers d'annotations .....	332
Mise à jour à partir du pack mobile.....	333
<b>FEEDBACK .....</b>	<b>335</b>



# Introduction

Développée par Oracle, la suite AutoVue comprend des solutions professionnelles de visualisation dont les fonctions natives de visualisation et d'annotation permettent d'utiliser des documents enregistrés dans des centaines de formats natifs, tels que les formats CAO 2D/3D, EDA, Office et graphiques.

Ces solutions permettent d'accéder et d'afficher des documents dans un environnement collaboratif avec des équipes et des partenaires déployés sur différents sites. L'amélioration de la productivité d'équipe, la réduction des erreurs, la capacité d'innover et l'accélération du temps de mise sur le marché sont quelques-uns des avantages que les entreprises peuvent tirer de ces solutions.

Le présent guide de l'utilisateur explore les fonctions clés d'AutoVue et a pour objectif de vous aider à exploiter l'ensemble des fonctions de la suite logicielle.

## Oracle AutoVue

**Oracle AutoVue** est une application d'affichage et d'annotation qui a été développée pour répondre aux besoins des utilisateurs commerciaux et techniques.

AutoVue est capable, sans recours à l'application source, d'afficher des centaines de formats de fichier différents. Parmi les types de fichier pris en charge, citons les formats Texte, Office, Graphique, EDA, Ingénierie 2D et Modèles 3D. Même des fichiers compressés peuvent être affichés. Lorsque vous affichez un fichier, vous n'avez pas besoin d'indiquer son type. AutoVue détecte automatiquement le type de fichier que vous souhaitez afficher, même si l'extension est incorrecte.

## Annotation de documents

AutoVue vous permet de créer des annotations pour tous ces fichiers sans nécessiter le logiciel source du document. AutoVue crée des annotations pour des formats différents sans modifier le fichier d'origine.

Vous pouvez joindre vos commentaires, notes et dessins à n'importe quel document que vous visualisez dans AutoVue. Cette opération s'appelle « annoter un fichier », la technique étant généralement connue sous le nom d'annotation ou de surlignage. Une **annotation** est l'objet ou l'entité que vous joignez à un document. Toutes vos notes et dessins sont enregistrés dans un fichier séparé appelé **annotation** ou **fichier d'annotation**. Lorsque vous affichez un fichier avec ses annotations, celles-ci se placent dans une couche au-dessus du dessin.


AutoVue fournit plusieurs entités simples à utiliser, telles que des cercles, des nuages, des polygones et des flèches. Vous pouvez également joindre du texte aux entités, insérer une note pour les commentaires plus longs, ajouter des pièces jointes ou ajouter un tampon, tel qu'un logo d'entreprise. Vous pouvez même créer des hyperliens entre le document courant et d'autres fichiers associés ou applications.

# Démarrage d'AutoVue

Dans le menu **Démarrer** de Windows, sélectionnez **Programmes, AutoVue, version bureau** et **AutoVue, version bureau**.

*ou*


- 1 Dans le menu **Démarrer** de Windows, sélectionnez **Exécuter**.  
La boîte de dialogue Exécuter apparaît.
- 2 Entrez le chemin d'accès et le nom de fichier correspondant à **avwin.exe**.  
**Exemple** : C:\Progra~1\av\avwin\avwin.exe
- 3 Cliquez sur **OK**.  
La fenêtre principale d'AutoVue apparaît.

**Remarque** : Après le démarrage d'AutoVue, l'icône **AutoVue**  s'affiche dans la zone de notification, à droite dans la barre de tâches. Cette icône est toujours accessible après la fermeture d'AutoVue puisque le logiciel reste actif jusqu'à sa fermeture complète. Faites un clic droit sur l'icône AutoVue pour accéder au **menu d'accès rapide** de la zone de notification. Pour reprendre le travail dans AutoVue, cliquez sur l'icône ou faites un clic droit dessus, puis sélectionnez **Restaurer AutoVue** dans le menu d'accès rapide.


# Fermeture d'AutoVue

Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Quitter**.

*ou*

Cliquez sur **Fermer**  dans l'angle supérieur droit de la fenêtre AutoVue.

*ou*

Dans la zone de notification, faites un clic droit sur l'icône **AutoVue**  et sélectionnez **Quitter AutoVue**. La fenêtre AutoVue se ferme complètement et l'icône disparaît de la zone de notification.

# Aide À propos

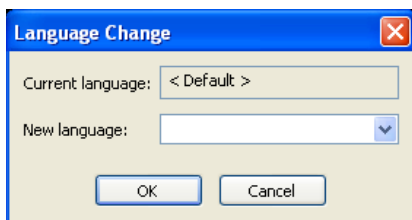
Le menu **Aide** d'AutoVue permet d'accéder aisément aux informations d'utilisation du logiciel.

Accessible depuis l'option **À propos** du menu **Aide**, la boîte de dialogue À propos fournit des informations sur votre installation d'AutoVue. Des informations telles que la variation d'AutoVue utilisée, la version, le numéro d'édition et la langue du logiciel sont affichées. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez également modifier la localisation de l'interface utilisateur d'AutoVue.

## Changer la localisation d'AutoVue

AutoVue supporte différentes localisations pour son interface utilisateur. AutoVue supporte les localisations suivantes : anglais, français, allemand, chinois traditionnel et simplifié, japonais et coréen.

- 1 Dans le menu **Aide**, sélectionnez **A propos de**.  
La boîte de dialogue qui apparaît affiche les options de langue.
- 2 Cliquez sur **Changement de langue**.  
La boîte de dialogue Changement de langue apparaît.



- 3 Sélectionnez la langue souhaitée à partir de la liste Nouvelle langue.
- 4 Cliquez sur **OK**.
- 5 Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue A propos d'AutoVue.
- 6 Redémarrer AutoVue pour mettre la nouvelle localisation en effet.

# Informations sur les versions de fichiers

La boîte de dialogue A propos d'AutoVue affiche les informations de version et de compilation du logiciel. Vous pouvez également afficher la version, le numéro de compilation et la date de compilation des DLL fournies avec AutoVue. En outre, vous pouvez exporter ces informations dans un fichier texte.

## Affichage des versions de fichiers

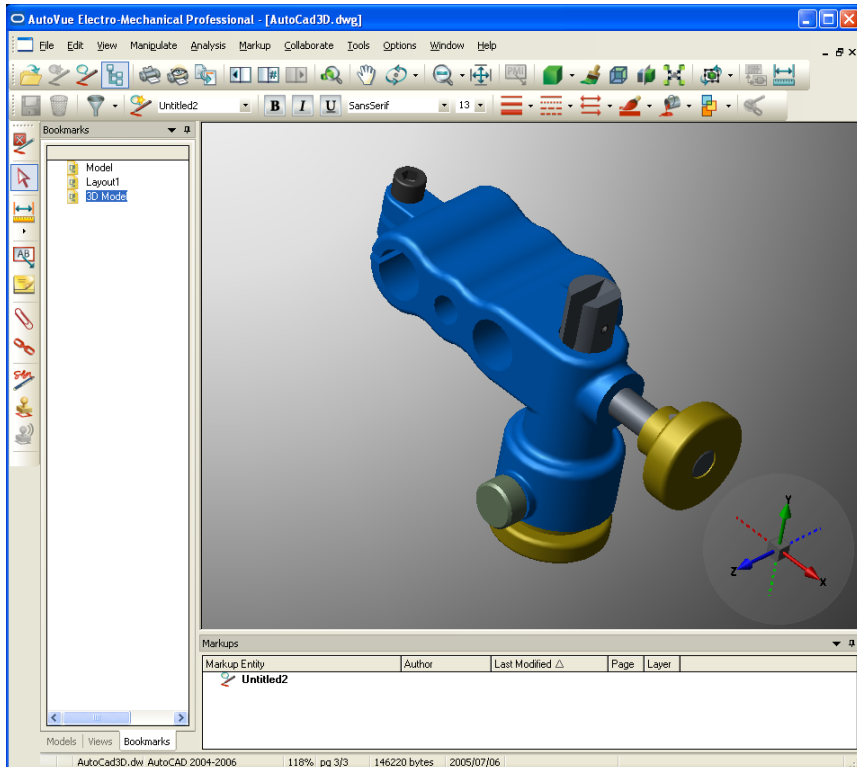
- 1 Dans le menu **Aide**, sélectionnez **A propos d'AutoVue**.  
La boîte de dialogue A propos d'AutoVue apparaît.
- 2 Cliquez sur **Information sur la version...**  
La boîte de dialogue des versions de fichiers comprend les noms, les versions et les dates de compilation des fichiers.
- 3 Lorsque la consultation des données est terminée, cliquez sur **Fermer**.

## Exportation des versions de fichiers

- 1 Dans le menu **Aide**, sélectionnez **A propos d'AutoVue**.  
La boîte de dialogue A propos d'AutoVue.
- 2 Cliquez sur **Information sur la version...**  
La boîte de dialogue des versions de fichiers comprend les noms, les versions et les dates de compilation des fichiers.
- 3 Cliquez sur **Exporter**.  
La boîte de dialogue Exporter apparaît.
- 4 Sélectionnez le répertoire vers lequel vous souhaitez exporter la liste.
- 5 Entrez un nom de fichier avec l'extension **.txt** (le nom par défaut est *fverinfo.txt*).  
**Remarque :** La liste ne peut être exportée que comme fichier texte.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.  
La liste est exportée vers le fichier spécifié.

# Interface graphique utilisateur d'AutoVue

Cette section vous présente les concepts de base de l'utilisation de l'interface graphique d'AutoVue. L'illustration suivante représente l'interface AutoVue pour un dessin 3D :



## La barre de Menu

La **barre de menu** est la barre principale d'accès aux menus. La sélection des commandes change selon les tâches accomplies par AutoVue. De plus, la barre de menu peut être définie pour inclure et exclure des éléments à l'aide de fonctions de script DDE. Pour plus d'informations, reportez-vous au *manuel de l'API AutoVue*.

# Barres d'outils

AutoVue possède trois barres d'outils : **AutoVue**, **Propriétés d'annotations** et **Entité d'annotation**. Les barres d'outils sont totalement adaptables à vos préférences de travail et peuvent être aisément personnalisées, déplacées ou retirées. Les boutons de barre d'outils fournissent un accès aisé aux options des menus de l'interface.

Pour ajouter des boutons à une barre d'outils :

- 7 Faites un clic droit dans la barre d'outils, puis sélectionnez **Configurer barre d'Outils**.  
La boîte de dialogue Personnaliser apparaît.
  - 8 Sélectionnez une option de menu dans la liste Catégories et un bouton correspondant dans la liste Commandes.  
Une description courte du bouton figure dans le champ **Description**.
  - 9 Déposez les boutons requis de la liste Commandes dans la barre d'outils.
  - 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Personnaliser.
- Remarque :** Pour rétablir la configuration de la barre d'outils, faites un clic droit dans cette dernière, puis sélectionnez **Réinitialiser les barres d'outils**.
- Voir** *Barre d'outils AutoVue*  
*Barre d'outils Propriétés d'annotations*  
*Barre d'outils Entité d'annotation*

## Barre d'outils AutoVue

Cette barre d'outils s'affiche sous la barre de menus lorsque vous ouvrez AutoVue. Cette barre d'outils par défaut comprend la plupart des fonctions couramment utilisées lors de l'affichage d'un fichier : ouverture d'un fichier, création d'une annotation, impression, zoom, par exemple. Les boutons affichés dépendent du fichier ouvert. Par exemple, lorsqu'un fichier 3D est ouvert, la barre d'outils AutoVue se présente ainsi :



## Barre d'outils Propriétés d'annotations

Cette barre d'outils s'affiche sous la barre d'outils AutoVue lorsque le mode Annotation est activé. Elle comporte les options de propriétés et de format applicables aux entités d'annotations : enregistrement d'annotations, changement de la police, type de remplissage, style de ligne, par exemple. La barre d'outils Propriétés d'annotations est représentée ci-dessous :



**Voir également** *Annotations*

## Barre d'outils Entité d'annotation

Cette barre d'outils s'affiche à gauche de la barre d'outils AutoVue lorsque le mode Annotation est activé. Elle comporte toutes les entités d'annotation disponibles pour le fichier ouvert. Les boutons affichés dépendent du fichier ouvert. Par exemple, lorsqu'un fichier 3D est ouvert, la barre d'outils Entité d'annotation se présente ainsi :



***Voir également Annotations***

# Panneau de navigation

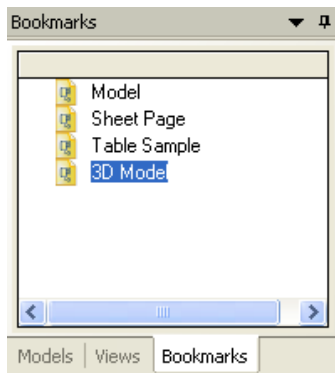
Le **panneau de navigation** figure dans la partie gauche de l'espace de travail AutoVue. Selon le type de fichier ouvert, il comporte les onglets Signets, Composants, Modèles, Nets ou Vues.

***Voir également*** *Utilisation des fichiers EDA*

*Utilisation de fichiers 3D*

## Onglet Signets

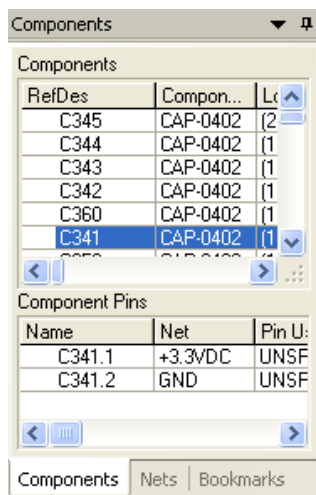
L'onglet Signets dresse la liste des liens vers des vues spécifiques (vues en mode brouillon, plans 2D) ou d'autres fichiers comportant des informations liées au dessin. Il permet également de parcourir les chapitres d'un PDF, les pages d'une feuille Excel et les pages d'un dessin 2D.



## Onglet Composants

Cet onglet répertorie les instances de composant et les broches associées.

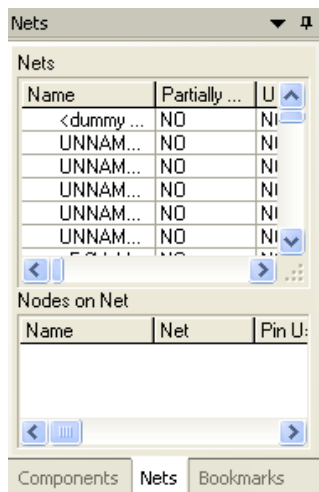
**Remarque :** Il ne s'affiche qu'avec les dessins EDA.



## Onglet Nets

Cet onglet répertorie les réseaux (nets) et les nœuds réseau associés (broches connectées à un réseau).

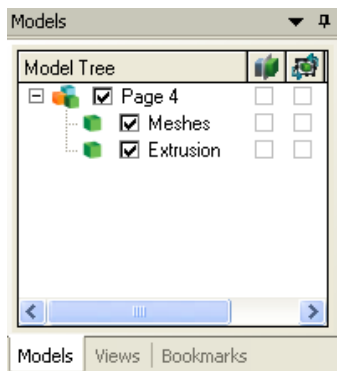
**Remarque :** Il ne s'affiche qu'avec les dessins EDA.



## Onglet Modèles et arborescence du modèle

L'onglet **Modèles** comprend l'arborescence du modèle. L'arborescence affiche des informations sur le modèle, telle que la hiérarchie, les relations entre les différentes parties, les assemblages, les corps et les notifications de XREF manquantes. Elle vous permet de sélectionner des parties différentes afin de modifier leurs attributs, tels que la couleur, la visibilité, le mode de rendu ou la transformation.

**Remarque :** L'onglet Modèles ne s'affiche qu'avec les dessins 3D.

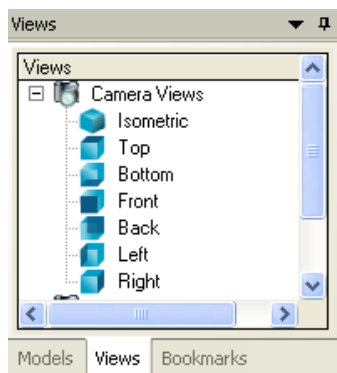


**Voir également** *Onglet Modèle*  
*Arborescence du modèle*

## Onglet Vues

L'onglet Vues dresse la liste des vues standard, natives et personnalisées. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues, et ajouter ou supprimer des vues personnalisées.








**Remarque :** L'onglet Vues ne s'affiche qu'avec les dessins 3D.



**Voir également** *Onglet Vues*

# Arbre des annotations


Il s'affiche lorsque le mode Annotation est activé. Il comprend une hiérarchie d'annotations ou de commentaires créés par les utilisateurs. Par exemple, l'image suivante représente trois entités de ligne dans l'arborescence :



Markups					
Markup Entity	Author	Last Modified	Page	Layer	
 <b>Untitled2</b>					
 Text	JohnDoe	04/09/2008 11:51:06 AM	1	0	
 Leader	JohnDoe	04/09/2008 11:51:08 AM	1	0	
 bnb	JohnDoe	04/09/2008 11:51:22 AM	1	0	
 Highlight	JohnDoe	04/09/2008 11:51:24 AM	1	0	
 Box	JohnDoe	04/09/2008 11:51:29 AM	1	0	
 Line	JohnDoe	04/09/2008 11:51:31 AM	1	0	

*Voir également Arbre des annotations*

## Barre d'état

En modes Affichage et Annotation, la fenêtre principale comporte une **barre d'état** dans sa partie inférieure. De gauche à droite, les champs de la barre d'état sont : marqueur, nom du fichier actif, type de fichier, facteur de zoom, page active et nombre total de pages, taille du fichier actif, date de création du fichier et coordonnées actuelles du curseur. La barre d'état est représentée ci-dessous :

	AutoCAD.dwg	AutoCAD 2007-2008	74%	pg 1/4	443264 bytes	2007/07/09	[17.9, 103]
---	-------------	-------------------	-----	--------	--------------	------------	-------------

Elle peut comporter deux annotations : l'icône **Indicateur d'annotation**  indique des annotations associées, tandis que l'icône **Ressource** indique des ressources manquantes .

L'indicateur d'annotation indique que le fichier actif possède des annotations associées. Lorsque le mode Affichage est actif, cliquez sur l'icône **Indicateur d'annotation** afin d'afficher la boîte de dialogue Fichiers d'annotations, puis sélectionnez un fichier d'annotations ou un groupe de fichiers d'annotations à ouvrir.

L'icône Ressource indique que certaines ressources requises pour la lecture correcte du fichier actif sont manquantes. Pour les identifier, cliquez sur l'icône **Ressource**. La boîte de dialogue Propriétés s'affiche alors.


# Menus d'accès rapide

Les **menus d'accès rapide** et les menus contextuels permettent d'accéder rapidement aux options. Vous pouvez ouvrir des menus en faisant un clic droit dans l'espace de travail, l'arborescence de navigation des annotations et l'arborescence du modèle. Les options des menus d'accès rapide dépendent de l'emplacement où vous faites le clic droit.

# Ouverture de fichiers


Vous pouvez ouvrir des fichiers de base et des fichiers d'annotations à partir du menu **Fichier** et du menu **Annotation**, respectivement. En outre, vous pouvez parcourir un répertoire de fichiers, ouvrir plusieurs fichiers simultanément et afficher le contenu de fichiers d'archives.

## Ouverture d'un fichier

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir** .
- 2 Entrez un nom de fichier ou recherchez le fichier à ouvrir dans l'arborescence.
- 3 Choisissez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.  
Le fichier apparaît dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Ouverture de plusieurs fichiers

Par défaut, AutoVue laisse un seul fichier ouvert. Quand vous ouvrez un nouveau document, il remplace le document courant. Cependant, il est possible d'ouvrir plusieurs fichiers à la fois en créant des fenêtres dans AutoVue.

- 1 Dans le menu **Fenêtre**, sélectionnez **Nouvelle fenêtre**.  
Une nouvelle fenêtre se place au-dessus du fichier ouvert.
- 2 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir** .
- 3 Entrez un nom de fichier ou parcourez l'arborescence à la recherche du fichier à ouvrir.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.  
Le fichier apparaît dans une nouvelle fenêtre.  
**Remarque** : Vous pouvez ouvrir autant de fenêtres que vous le souhaitez en répétant les étapes 1 à 4.

## Affichage d'une autre fenêtre

Au bas de la liste du menu **Fenêtre**, sélectionnez le fichier souhaité.

Le fichier apparaît et une coche figure en regard de son nom dans la liste du menu **Fenêtre**.

## Visualisation de plusieurs fichiers simultanément

Vous pouvez disposer les fichiers de manière à les visualiser simultanément.

Dans le menu **Fenêtre**, sélectionnez **Cascade** pour empiler les fichiers, **Mosaïque horizontale** pour les afficher côte à côte ou **Mosaïque verticale** pour les superposer.

## Fichier de transmission en continu

AutoVue génère un fichier de transmission en continu lorsqu'un fichier natif est ouvert pour la première fois. Il contient des informations pour le fichier natif et est rapidement accessible par AutoVue. Lorsqu'AutoVue accède à nouveau au fichier, il charge l'affichage à partir du fichier de transmission en continu et non pas à partir du fichier natif. Par conséquent, le temps de chargement de l'affichage est plus court.

Si le fichier natif est modifié, le fichier de transmission en continu est invalide. Dans ce cas, AutoVue ouvre l'affichage à partir du fichier natif et génère un fichier de transmission en continu.

## Parcourir le contenu d'un fichier

Lorsque vous utilisez l'option **Parcourir**, tous les fichiers et les dossiers du répertoire actif sont affichés. Le dernier fichier ouvert est mis en surbrillance.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Parcourir**.  
La boîte de dialogue Parcourir qui apparaît répertorie les fichiers situés dans le répertoire actif.
- 2 Pour activer un autre répertoire, entrez le chemin du répertoire dans le champ de saisie en haut de la boîte de dialogue Parcourir.  
La liste des fichiers du répertoire s'affiche.

- 3 Sélectionnez le fichier à visualiser.  
Le fichier est affiché dans l'espace de travail d'AutoVue.
- 4 Vous pouvez continuer à sélectionner et visualiser les fichiers tant que vous le souhaitez puisque la boîte de dialogue mobile Parcourir s'affiche au-dessus des autres fenêtres d'AutoVue.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Parcourir.  
Quand la boîte de dialogue Parcourir est fermée le dernier fichier affiché reste ouvert.

## Fichiers d'archives

Le répertoire de fichiers d'archives entier s'affiche dans la fenêtre AutoVue. Il n'est pas nécessaire de décompresser le fichier. Double-cliquez sur un fichier pour l'afficher dans AutoVue. Si vous voulez annoter un fichier d'archive, le fichier doit être accessible par AutoVue dans un format autre que fichier d'archive.

## Propriétés fichier

L'option Propriétés est accessible du menu **Fichier**. La boîte de dialogue Propriétés fournit des informations détaillées sur le fichier actif, telles que le nom, la taille, la date de création et le type du fichier. Vous pouvez visualiser les propriétés de fichier suivantes :

Propriété	Description
Fichier	Informations détaillées sur le fichier actif, telles que le nom, la taille, la date de création et le type du fichier, et les dimensions x, y et z.
Ressource Informations	Ressources spécifiques au fichier actif, telles que la police de caractères, le fichier de formes, le style de ligne et les fichiers de références externes.
Natives	Propriétés personnalisées pour les types de fichiers, telles que le dernier utilisateur ayant enregistré le fichier, la vérification de signature et les commentaires de l'auteur.

**Remarque :** Les propriétés varient selon le format du fichier.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Propriétés**.  
La boîte de dialogue Propriétés apparaît.
- 2 Pour afficher les propriétés du fichier, cliquez sur l'onglet **Propriétés du fichier**.  
Pour afficher les informations de ressource, cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources**.  
Pour afficher les propriétés natives, cliquez sur l'onglet **Propriétés natives**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés.

# Utilisation de fichiers 2D

AutoVue fournit un accès facile aux informations des entités et affiche une comparaison de dessins 2D basée sur des codes de couleurs. Vous pouvez modifier l’affichage du fichier actif. Vous avez aussi accès à une gamme d’options de configuration, vous permettant d’adapter AutoVue à vos besoins.

## Recherche de texte

La recherche de texte n’est possible que sur les fichiers 2D vectoriels et les documents texte.

**Remarque :** La recherche de texte n’est pas possible avec des fichiers raster.

Les options de recherche d'AutoVue vous permettent de personnaliser une recherche. Ces options sont :

Option	Description
Mot entier seulement	Recherche un mot entier.
Respect de casse	Recherche un mot ou une chaîne de texte en respectant la casse saisie.
Vers le haut	Effectue une recherche en arrière dans le document.
Vers le bas	Effectue une recherche en avant dans le document.

- 1 Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Rechercher du texte**.  
La boîte de dialogue Rechercher apparaît.
- 2 Dans le champ **Rechercher**, tapez le mot ou l'expression que vous voulez trouver.  
**Remarque :** Si vous recherchez dans un fichier de vecteur, faites défiler la liste et choisissez une chaîne de caractères.
- 3 Pour affiner la recherche, sélectionnez **Mot entier seulement** ou **Respect de la casse**.
- 4 Cliquez sur **Suivant**.  
Lorsque le texte est trouvé, AutoVue met en surbrillance la chaîne de caractères trouvée et zoom sur le texte.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher.

# Sélection dans les fichiers 2D

L'option **Sélectionner** est disponible pour l'affichage de fichiers graphiques et non-graphiques.


**Remarque :** Pour les fichiers non-graphiques, elle est limitée à la sélection de texte.





- 1 Dans le menu **Édition**, choisissez **Sélectionner**.
- 2 Faites votre sélection :
  - Dans un fichier graphique, cliquez sur l'entité ou faites glisser la surface à sélectionner.
  - Pour sélectionner un bloc de texte, positionnez le curseur au début du bloc, puis cliquez et faites glisser pour surligner.
- 3 Pour copier les données sélectionnées, accédez au menu **Édition**, sélectionnez **Copier** ou appuyez sur **Ctrl+C**.  
Les données sont envoyées dans le Presse-papiers. Pour coller les données copiées, accédez au menu **Édition**, sélectionnez **Coller** ou appuyez sur **Ctrl+V**.




## Options d'affichage 2D








Dans le menu **Afficher**, vous pouvez modifier la façon dont le fichier actif est affiché dans l'espace de travail. Par exemple, vous pouvez faire tourner le fichier vers la droite, vers la gauche ou renverser son orientation horizontalement ou verticalement.

Vous pouvez accéder à ces options dans le menu **Afficher**. Ces options sont les suivantes :

Menu	Sous-menu	Description
Zoom	Zone zoom	Cliquez et déplacez la souris pour définir un cadre autour d'un objet que vous souhaitez agrandir aux dimensions de la fenêtre. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.

Menu	Sous-menu	Description
	Zoom avant	Applique un facteur d'agrandissement de 2. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Zoom arrière	Applique un facteur de réduction de 2. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Zoom précédent	Rétablit le niveau de zoom précédent. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  . <b>Remarque :</b> Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner <b>Zoom - Précédent</b> .
	Pleine résolution	Affiche le fichier en pleine résolution. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
Ajustement	horizontal	Ajuste l'image horizontalement dans la fenêtre active. Les dimensions verticales de l'image sont grossies proportionnellement mais peuvent être trop grandes ou trop petites pour la fenêtre. <b>Remarque :</b> Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner <b>Zoom - Largeur de page</b> .
	vertical	Ajustez l'image verticalement dans la fenêtre active. Les dimensions horizontales de l'image sont grossies proportionnellement mais peuvent être trop grandes ou trop petites pour la fenêtre.

Menu	Sous-menu	Description
	Les deux	<p>AutoVue trouve le meilleur compromis de grossissement du fichier par rapport aux dimensions verticale et horizontale.</p> <p>Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur .</p> <p><b>Remarque :</b> Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner <b>Zoom - Ajuster</b>.</p>
Loupe		<p>Effectue le grossissement d'une zone du fichier spécifiée par la position du curseur.</p> <p><b>Voir Utilisation de la Loupe</b></p>
Fenêtre de grossissement		<p>Effectue le grossissement d'une zone du fichier et l'affiche dans la fenêtre de grossissement.</p> <p><b>Voir Utilisation de la fenêtre de grossissement</b></p>
Fenêtre Panoramique et zoom		<p>Cette option permet une vue de plan rapproché d'une région particulière d'un fichier tout en maintenant une vue globale de celui-ci.</p> <p>Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur .</p> <p><b>Remarque :</b> L'option <b>Fenêtre Panoramique et zoom</b> est désactivée pour les documents texte et les feuilles de calcul.</p> <p><b>Voir Utilisation de la Fenêtre Panoramique et zoom</b></p>
Panoramique		<p>Cliquez et faites glisser le pointeur pour déplacer le dessin. Pour quitter, faites un clic droit.</p> <p>Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur .</p>
<p><b>Remarque :</b> L'option Faire pivoter est désactivée pour les documents texte et des feuilles de calcul.</p>		

Menu	Sous-menu	Description
Faire pivoter	Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre	Fait pivoter de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Fait pivoter de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
Retourner	Axe horizontal	Retourne le dessin autour de l'axe horizontal. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Axe vertical	Retourne le dessin autour de l'axe vertical. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
Page	Suivante	Permet d'accéder à la page suivante dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Précédente	Permet d'accéder à la page précédente dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Numéro de page	Permet d'accéder à la page spécifiée dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .

## Utilisation de la Loupe

L'option **Loupe** permet d'afficher la zone grossie à l'emplacement du pointeur. Elle permet une vue rapprochée d'une région particulière d'un fichier tout en conservant une vue globale de celui-ci.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Loupe**.
- 2 Déplacez le curseur sur la zone à grossir.
- 3 Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris.  
La région grossie s'affiche dans l'encadré Loupe.

**Remarque :** Pour visualiser d'autres régions du fichier, cliquez et faites glisser la souris.


- 4 Faites un clic droit pour quitter la vue Loupe.

## Utilisation de la Fenêtre Panoramique et zoom

L'option **Fenêtre Panoramique et zoom** du menu **Afficher** permet une vue de plan rapproché d'une région particulière d'un document tout en maintenant une vue globale du fichier. L'option **Fenêtre Panoramique et zoom** affiche une version miniature du fichier sur laquelle un cadre mobile indique la zone du fichier représentée dans l'espace de travail d'AutoVue.

**Remarque :** L'option **Fenêtre Panoramique et zoom** est désactivée pour des documents texte et des feuilles de calcul.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Fenêtre Panoramique et zoom**.  
La Fenêtre Panoramique et zoom affiche une vue globale du fichier.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Fenêtre Panoramique et zoom** .

- 2 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Dynamique** pour afficher les modifications en temps réel.
- 3 Pour agrandir une zone spécifique du fichier dans l'espace de travail d'AutoVue, cliquez et faites glisser les poignées du cadre mobile pour le réduire.  
Cliquez et faites glisser le cadre pour regarder une autre partie du fichier affiché dans AutoVue.

**Remarque :** Si vous effectuez un zoom dans l'espace de travail d'AutoVue, la zone affichée dans celui-ci est mise en évidence par le cadre dans la Fenêtre Panoramique et zoom.

- 4 Dans le menu **Panoramique et zoom**, sélectionnez **Quitter** pour refermer la fenêtre.  
La fenêtre de vue reflète la dernière position que vous avez faite dans la fenêtre Vue d'ensemble.

## Utilisation de la fenêtre de grossissement

L'option **Fenêtre de grossissement** affiche la région grossie dans une fenêtre à mise à jour dynamique. Vous pouvez cliquer et faire glisser la fenêtre n'importe où dans l'écran, afficher une zone grossie du fichier actif tout en conservant une vue globale de celui-ci.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Fenêtre de grossissement**.  
La fenêtre de grossissement apparaît.
- 2 Déplacez le curseur sur la zone à grossir du fichier actif.
- 3 Cliquez une seule fois.  
La région grossie s'affiche dans la fenêtre de grossissement.
- 4 Faites un clic droit pour quitter la fenêtre de grossissement.

## Sélection de vues

L'option **Vues** du menu **Afficher** permet d'accéder à différentes vues nommées d'un fichier.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues**.  
La boîte de dialogue Sélectionnez une vue nommée apparaît.
- 2 Dans la liste, choisissez la vue à afficher.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
Le fichier est affiché avec la vue indiquée.

**Remarque :** Pour retourner à la vue par défaut, sélectionnez **Vue par défaut**.

## Point de vue

L'option **Point de vue** vous permet de choisir un point de visualisation pour le rendu d'un dessin.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Points de vue**.  
La boîte de dialogue Point de vue apparaît.
- 2 Entrez les coordonnées **X**, **Y** et **Z** du point de vue que vous voulez afficher.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
La vue active est redessinée du point de vue que vous avez indiqué.

# Utilisation de fichiers vectoriels 2D



Outre toutes les fonctionnalités disponibles pour les fichiers 2D génériques, AutoVue vous permet d'accéder aux informations d'entité et aux vues enregistrées du dessin, et d'effectuer des « sélections intelligentes » lorsque vous effectuez des mesures.

AutoVue référence diverses sources afin d'obtenir toutes les données requises pour l'affichage intégral et exact des fichiers vectoriels. Ces sources peuvent être internes (couches, blocs et superpositions, par exemple) ou externes au fichier (fichiers XRef).

## Manipulation de fichiers vectoriels 2D

Le menu **Manipuler** vous permet de gérer l'affichage du fichier en cours. Par exemple, vous pouvez choisir les couches, blocs et fichiers de référence externe (XREF) à afficher.


Les options du menu **Manipuler** sont les suivantes :

Menu	Sous-menu	Description
Commande de visibilité	Couches	Permet de sélectionner et d'afficher les différentes couches d'un dessin. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  . <b>Voir Couches</b>
	Blocs	Permet de sélectionner et d'afficher un bloc d'un dessin. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  . <b>Voir Blocs</b>
	XREF	Permet de sélectionner les références externes à afficher dans le dessin. <b>Voir XREF</b>

Menu	Sous-menu	Description
Superpositions		Permet de sélectionner une superposition à modifier. <i>Voir <b>Modification d'une superposition</b></i>


## Couches

Cette option vous permet de configurer les couches à afficher pour le fichier en cours.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis sélectionnez **Couches**.  
La boîte de dialogue Sélection couches à afficher liste les couches pour le fichier actif courant.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .
- 2 Pour trier la liste de couches dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Nom** pour un tri alphabétique ou numérique, ou sur **Statut** pour un tri par visibilité.
- 3 Cochez les cases correspondant aux couches que vous voulez afficher. Désélectionnez les cases correspondant aux couches que vous voulez masquer.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les couches choisies du fichier sont affichées.

## Blocs

Cette option vous permet de sélectionner le bloc du fichier courant à afficher.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Blocs**.  
La boîte de dialogue Sélectionner bloc à afficher qui apparaît contient les blocs du fichier courant.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Blocs** .
- 2 Dans la liste, sélectionnez le bloc à afficher.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
Le bloc sélectionné est affiché.
- 4 Pour rétablir l'affichage par défaut, sélectionnez **Vue par défaut**.


## XREF


AutoVue référence des sources différentes afin d'obtenir toutes les données requises pour l'affichage de fichiers. Ces sources peuvent être internes au fichier (il s'agit des couches et de blocs, par exemple). Les fichiers de référence externes (**XREF**) sont extérieurs au fichier.


Utilisez l'option **XREF** du menu Afficher pour afficher les références externes du fichier courant.


- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis sélectionnez **XREF**.  
La boîte de dialogue Sélectionnez références externes à afficher qui apparaît contient la liste des références associées au fichier courant.
- 2 Cochez les cases en regard des XREF à afficher.  
Désélectionnez les cases des XREF à masquer.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
Les XREF choisis sont affichés.

## Affichage d'informations détaillées sur les ressources manquantes

L'icône Ressource  s'affiche à gauche de la barre d'état AutoVue si un fichier ne dispose pas de toutes les ressources nécessaires. Les ressources manquantes peuvent être des XRef, des polices de texte, de styles de ligne ou de fichiers de formes.

- 1 Cliquez sur l'icône Ressource  dans la barre d'état AutoVue.  
La boîte de dialogue Propriétés apparaît.  
**Remarque :** Dans le menu **Fichier**, vous pouvez également sélectionner **Propriétés**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Informations de ressource** pour en savoir plus sur les informations de ressource manquantes qui sont nécessaires à l'affichage correct de ce fichier.

Une marque de sélection verte  indique les ressources accessibles par AutoVue.

Une croix rouge  indique les fichiers de référence ou les composants inaccessibles.

- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés.

**Voir également**  *Icône de notification de XREF manquante*

## Ajout d'une superposition

Lorsque vous utilisez des fichiers 2D, vous pouvez superposer d'autres fichiers sur le fichier actif. Vous pouvez également ajuster, déplacer une superposition, la mettre à l'échelle en définissant les coordonnées X et Y et le facteur d'échelle.

**Remarque :** En travaillant avec un fichier raster il vaut mieux l'employer comme fichier de base puisque les formats de raster sont opaques et les fichiers se masquent.

- 1 Ouvrez le fichier à employer comme base pour la superposition.
- 2 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier comme superposition**.  
La boîte de dialogue Superposition apparaît.
- 3 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Sélection d'un fichier de superposition apparaît.
- 4 Sélectionnez un fichier à superposer, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- 5 Pour ajouter un autre fichier, répétez les étapes 3 et 4.
- 6 Pour terminer, cliquez sur **OK**.  
Le fichier de base est affiché avec les fichiers de superposition sélectionnés.

## Modification d'une superposition

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Superpositions**.  
La boîte de dialogue Modifier la superposition apparaît.
- 2 Sélectionnez la superposition à modifier.
- 3 Cliquez sur **l'action** à appliquer à la superposition.
  - Cliquez sur **Déplacer** si vous souhaitez déplacer la superposition.  
Cliquez sur un point du fichier de base où vous souhaitez définir l'angle inférieur gauche de la superposition. Cliquez sur un autre point où vous souhaitez définir l'angle supérieur droit de la superposition.

**Remarque :** Lorsque vous sélectionnez le point afin de définir la position de l'angle supérieur droit, vous pouvez redimensionner la boîte de destination.

- Cliquez sur **Échelle** si vous souhaitez redimensionner la superposition.  
Entrez les coordonnées Décalage X et Décalage Y et/ou le facteur d'échelle.

**Remarque :** Décalage X et Décalage Y sont relatifs au dessin de base et toutes les options sont affichées avec leurs valeurs courantes.

- Cliquez sur **Déformer** pour ajuster la superposition.  
Cliquez sur un point de la superposition et faites glisser le curseur vers l'emplacement où vous souhaitez placer le point de départ de la

superposition. Cliquez sur un autre point et faites glisser le curseur vers l'emplacement où vous souhaitez arrêter la superposition.

**Remarque :** La taille de la superposition est ajustée entre les points de définition de la superposition.

- 4 Cliquez sur **OK**.

Les modifications sont appliquées à la superposition sélectionnée.

**Remarque :** Pour modifier d'autres superpositions, répétez les étapes 2 à 4.

## Retrait d'une superposition

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier comme superposition**.

La boîte de dialogue Superposition apparaît.

- 2 Sélectionnez la superposition que vous voulez retirer.

- 3 Cliquez sur **Retirer**.


La superposition est retirée de la liste.

- 4 Cliquez sur **OK**.

La superposition est retirée de l'écran.

## Analyse de fichiers vectoriels 2D

La fonctionnalité d'analyse vous permet de mesurer des entités, de comparer deux fichiers et d'afficher des informations sur un dessin. Ces options sont disponibles dans le menu **Analyse**. Le tableau suivant dresse la liste des options du menu Analyse :

Menu	Sous-menu	Description
Mesure		<p>Mesure la distance, l'aire, l'angle et l'arc d'une entité.</p> <p>Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur .</p> <p><b>Voir <i>Mesure dans les fichiers 2D vectoriels</i></b></p>
Comparer		<p>Compare deux fichiers.</p> <p><b>Voir <i>Comparaison de fichiers 2D</i></b></p>

Menu	Sous-menu	Description
Informations	Sélection simple	Afin de comparer les fichiers avec exactitude, permet de mettre à l'échelle ou de convertir un fichier. <b>Voir Affichage des détails d'une entité</b>
	Liste des étiquettes/attributs	Répertorie les attributs et les étiquettes de bloc. <b>Voir Liste des étiquettes/attributs</b>
	Information sur les éléments	Affiche des informations sur un ensemble d'entités. <b>Voir Affichage d'informations détaillées sur les ressources manquantes</b>

## Comparaison de fichiers 2D

AutoVue permet de comparer visuellement deux fichiers et d'afficher des données comparatives codées en couleur. Lorsque vous comparez deux fichiers, AutoVue affiche trois fenêtres, la première contenant le fichier original, la seconde contenant le fichier que vous comparez au fichier original, et la troisième contenant les résultats de la comparaison.


Dans la fenêtre **Résultats de la comparaison**, vous pouvez indiquer si vous souhaitez afficher uniquement les ajouts, les suppressions ou les inchangés, voire une combinaison des trois. Pour accéder à ces options, faites un clic droit dans n'importe quelle fenêtre, puis sélectionnez une option dans le menu contextuel.

Les résultats sont affichés en différentes couleurs afin de distinguer les résultats de la comparaison de fichiers. Les options de comparaison et leurs couleurs correspondantes sont :

Option	Couleur	Description
Afficher les ajouts	Vert	Indique un ajout.
Afficher les suppressions	Rouge	Indique une suppression.

Option	Couleur	Description
Afficher les inchangés	Bleu	Indique l'absence de changement.

- 1 Visualisez le fichier de base dans AutoVue.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Entrez le nom du fichier ou cliquez sur Parcourir afin de sélectionner le fichier que vous voulez comparer avec le fichier actif.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
AutoVue affiche trois fenêtres, la première contenant le document original que vous visualisez, la seconde contenant le fichier que vous voulez comparer à l'original, et la troisième contenant les résultat de la comparaison.  
**Remarque :** Si vous appliquez un changement dans le menu **Afficher**, chacune des trois vues affiche les modifications.
- 5 Pour voir les options Comparer, cliquez à droite dans l'une des fenêtres.  
Le menu comporte les options de comparaison.
- 6 Lors de la comparaison de fichiers AutoCAD, vous pouvez afficher un fichier sans viewports. Pour ce faire, accédez au menu **Affichage**, puis sélectionnez **Afficher sans viewports**.
- 7 Pour maximiser n'importe quelle fenêtre, double-cliquez sur la barre de titre de la fenêtre que vous voulez maximiser. Pour restaurer la fenêtre, double-cliquez sur la barre de titre.
- 8 Pour quitter le mode comparaison, accédez au menu **Fichier**, puis **Quitter mode comparaison**.  
Le fichier avec lequel vous travailliez s'affiche de nouveau dans l'espace de travail.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Quitter mode comparaison** .

**Voir également** *Spécification d'une échelle et d'un décalage pour un fichier de comparaison*

## Spécification d'une échelle et d'un décalage pour un fichier de comparaison

Afin de comparer les fichiers avec exactitude, vous pouvez mettre à l'échelle un fichier, ou le convertir. Avec l'option **Échelle et Décalage**, vous pouvez modifier les coordonnées (**Décalage X** et **Décalage Y**) et entrer un facteur d'échelle (**Échelle**) pour votre second fichier.

**Remarque :** **Décalage X** et **Décalage Y** sont relatifs au dessin de base et toutes les options sont affichées avec leurs valeurs courantes.

- 1 Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Échelle et Décalage** en mode de comparaison.  
La boîte de dialogue Modification des échelles et du décalage apparaît.
- 2 Entrez les valeurs requises pour les **paramètres d'échelle : Décalage X, Décalage Y** et **Échelle**.
- 3 Cliquez sur **Appliquer**.  
Les modifications d'Échelle sont appliquées instantanément au fichier dans la deuxième fenêtre.
- 4 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Modification des échelles et du décalage.

## Informations sur le dessin

L'option **Afficher les informations de dessin** est disponible avec les documents AutoCAD et MicroStation. Elle est accessible dans le menu **Analyse**. Les propriétés Afficher les options de dessin disponibles sont : **Sélectionner une entité**, **Liste tags/attributs** et **Information entité**.

## Affichage des détails d'une entité

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin**, puis sélectionnez **Sélectionner une entité**.
- 2 Cliquez sur l'entité pour laquelle vous désirez obtenir des informations.  
La boîte de dialogue Obtenir informations sur entités contenant les informations relatives à l'entité sélectionnée apparaît.  
Le bouton **XData** apparaît si des informations additionnelles sont disponibles. Cliquez sur **XData** pour afficher les informations.  
**Remarque :** Si vous cliquez sur aucune entité, un message apparaît vous demandant de sélectionner à nouveau.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Obtenir informations sur entités.

## Liste des étiquettes/attributs

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est pas actuellement disponible avec le serveur AutoVue sous UNIX.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin**, puis sélectionnez **Liste des étiquettes/attributs**.
- 2 Cliquez dans la région de document dans laquelle vous voulez plus d'information sur les attributs de bloc et des étiquettes.  
La boîte de dialogue Attributs bloc affiche les attributs/étiquettes de l'entité sélectionnée.

**Remarque :** Si aucune information ne peut être donnée, un message vous informe qu'aucune entité n'est trouvée et vous incite à faire un autre choix.

- 3 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Attributs bloc.

## Affichage destags/attributs

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin**, puis sélectionnez **Liste tags/attributs**.
- 2 Cliquez dans la région de document dans laquelle vous voulez plus d'information sur les attributs de bloc et des étiquettes.  
La boîte de dialogue Attributs bloc affiche les informations.

**Remarque :** Si aucune information ne peut être donnée, un message vous informe qu'aucune entité n'est trouvée et vous incite à faire un autre choix.

- 3 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Attributs bloc.

## Affichage d'informations pour un ensemble d'entités

Utilisez l'option **Information entité** pour afficher la liste des entités contenues dans une région spécifique du document.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin**, puis sélectionnez **Information entité**.
- 2 Cliquez et déplacez les entités pour lequel vous souhaitez visualiser des informations d'entité.

La boîte de dialogue liste les entités et affiche l'information de toutes les entités contenues dans la boîte de sélection.

**Remarque :** Si vous cliquez une région dans laquelle cette information ne peut être donnée, un message vous informe qu'aucune entité n'a été trouvée et vous incite à faire une autre sélection.

3 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des entités.


## Mesure dans les fichiers 2D vectoriels

AutoVue vous permet de prendre des mesures dans les fichiers 2D. Les options de Mesure sont différentes pour les fichiers vectoriels et les fichiers non-vectoriels.

Avec les fichiers vectoriels, vous avez accès aux modes de sélection.

### ***Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels***

Pour les fichiers non-vectoriels, l'option Modes de sélection est désactivée. Cependant, vous pouvez sélectionner n'importe quel point du dessin.

AutoVue vous offre le choix de plusieurs options de mesure. Pour y accéder, sélectionnez la commande **Mesure** dans le menu **Analyse**, ou, dans la barre d'outils AutoVue, cliquez sur **Mesure** .





Les options de mesure sont les suivantes :

Nom	Description
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. <b><i>Voir Distance dans les fichiers non-vectoriels</i></b> <b><i>Distance dans les fichiers vectoriels</i></b>
Surface	Mesure une surface sélectionnée. <b><i>Voir Aire dans les fichiers non-vectoriels</i></b> <b><i>Aire dans les fichiers vectoriels</i></b>
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. <b><i>Voir Angle dans les fichiers non-vectoriels</i></b> <b><i>Angle dans les fichiers vectoriels</i></b>
Arc	Mesure un arc sélectionné. <b><i>Voir Arc dans les fichiers non-vectoriels</i></b> <b><i>Arc dans les fichiers vectoriels</i></b>

## Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels


Les **modes de sélection** vous permettent de choisir des points géométriques précis sur un dessin. Par exemple, si vous sélectionnez **Sélectionner point d'arrivée** et vous déplacez le curseur sur le point d'arrivée, ce point sera surligné par une boîte de sélection.

Les modes de sélection vous permettent de choisir le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité :

Icône	Sélectionner	Description
	D'arrivée	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près d'une extrémité (point d'arrivée) d'une composante.
	Central	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du centre d'une composante elliptique.
	Milieu	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du milieu d'une composante linéaire.
	Libre	Permet de sélectionner n'importe quel point sur le document.

## Distance dans les fichiers non-vectoriels

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.


- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît, affichant les options de mesure.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance**.
- 3 Dans la liste Unités, sélectionnez une unité de mesure.  
**Remarque :** Pour mesurer la distance le long d'un chemin, cochez la case **Cumulée**.
- 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 5 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.

**Remarque :** Si vous avez sélectionné **Cumulée**, cliquez d'autres points sur le document pour créer le chemin désiré.

- 6 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, **delta X** et **delta Y** s'affichent dans leurs champs respectifs sous l'onglet **Distance**.  
**Remarque :** Cliquez **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Distance dans les fichiers vectoriels

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance**.
- 3 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour n'en utiliser aucun, cliquez sur **Aucun**.

### ***Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels***

- 4 Dans la liste Unités, sélectionnez les unités de mesure souhaitées.  
**Remarque :** Pour mesurer la distance le long d'un chemin, sélectionnez **Cumulée**.
- 5 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 6 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.  
**Remarque :** Si vous avez sélectionné **Cumulée**, cliquez d'autres points sur le document pour créer le chemin désiré.
- 7 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X et delta Y s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Calibrage de la distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points ou une distance cumulée.


### ***Voir Distance dans les fichiers non-vectoriels***

### ***Distance dans les fichiers vectoriels***

- 2 Sous l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 6 Cliquez **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue **Distance**.

## Aire dans les fichiers non-vectoriels

L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît, affichant les options de mesure.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Surface**.
- 3 Dans la liste Unités correspondant à l'aire, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la surface de la région.  
Dans la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer le périmètre de la région.  
**Remarque** : Dans le groupe Résultat net d'aire, sélectionnez **Ajouter** pour cumuler le résultat net d'aire de différentes zones, sélectionnez **Soustraire** pour enlever une aire de ce résultat, puis sélectionnez **Effacer** afin de supprimer la valeur du champ **Résultat net d'aire**.
- 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 5 Cliquez d'autres points sur le dessin afin de définir la région que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par des lignes. Les mesures d'aire et de périmètre s'affichent dans les champs respectifs sous l'onglet **Aire**.
- 6 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
**Remarque** : Cliquez **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Aire dans les fichiers vectoriels

L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu Analyse, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Surface**.
- 3 Sélectionnez **Entre les sommets** si vous voulez mesurer la surface entre des sommets sur le document.

**Remarque :** Les modes de sélection sont affichés.


- 4 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour n'en utiliser aucun, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels**

- 5 Sélectionnez **Forme** si vous voulez mesurer l'aire d'une forme prédéfinie sur le dessin.
- 6 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface.
- 7 À partir de la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer le périmètre.
- 8 Pour calculer le **résultat net d'aire** de différentes surfaces, sélectionnez **Additionner** dans la boîte de dialogue Mesure.  
Pour enlever une aire du **résultat net d'aire**, sélectionnez **Soustraire**.  
Sélectionnez **Effacer** pour supprimer la valeur du champ **Résultat net d'aire**.
- 9 Si vous avez sélectionné **Entre les sommets**, cliquez des points sur le dessin afin de définir la surface.  
Les points sont reliés par des lignes. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 10 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.
- 11 Si vous avez choisi **Forme**, cliquez sur le contour d'une forme déjà définie sur le document.  
La forme est affichée en surbrillance et les mesures de périmètre apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 12 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.


## Angle dans les fichiers non-vectoriels

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle sur le document.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît, affichant les options de mesure.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Angle**.
- 3 Sélectionnez une unité de mesure dans la liste Unités.
- 4 Cliquez des points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc. L'angle mesuré s'affiche sous l'onglet **Angle**.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Angle dans les fichiers vectoriels

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle sur le document.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Angle**.
- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'angle entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.
- 4 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels**
- 5 Sélectionnez **Entre 2 droites** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
- 6 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée.
- 7 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.
- 8 Si vous avez choisi **Entre 2 droites**, cliquez sur deux droites pour définir l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc. L'angle mesuré s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Angle dans les fichiers non-vectoriels

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle sur le document.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît, affichant les options de mesure.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Angle**.
- 3 Sélectionnez une unité de mesure dans la liste Unités.
- 4 Cliquez des points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc. L'angle mesuré s'affiche sous l'onglet **Angle**.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Arc dans les fichiers non-vectoriels

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le document et de mesurer son centre, son rayon, son diamètre et sa longueur.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît, affichant les options de mesure.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Arc**.
- 3 Dans la liste Longueur de la section Info sur arc, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
- 4 Dans la liste **Unités de balayage** de la section Angle mesuré, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer l'angle de l'arc.
- 5 Cliquez des points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer.


Les points sont reliés par un arc. Les mesures pour coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent sous l'onglet **Arc**.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Arc dans les fichiers vectoriels

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le dessin et de mesurer son rayon, son centre et son diamètre.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Arc**.
- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.  
Cliquez sur les modes de sélection que vous voulez utiliser comme points de mesure.

### *Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels*

- Remarque :** Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**.  
Pour n'en utiliser aucun, cliquez sur **Aucun**.
- 4 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc prédéfini.
  - 5 À partir de la liste dans Info sur arc, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
  - 6 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
  - 7 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par un arc. Les mesures des coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur d'arc, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.
  - 8 Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer.  
L'arc est surligné. Les mesures des coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur d'arc, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
  - 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Calibrage d'un arc

- 1 Mesurez un arc.

***Voir Arc dans les fichiers non-vectoriels******Arc dans les fichiers vectoriels***

- 2 Sous l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration rayon apparaît, affichant la mesure du rayon.
- 3 Dans la liste **Distance mesurée**, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Si vous souhaitez une calibration à une valeur précise, cliquez sur **Calibrer à** et entrez cette valeur.  
Si vous souhaitez une calibration par un facteur précis, cliquez sur **Facteur** et entrez ce facteur.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent sous l'onglet **Arc**.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.



# Utilisation des fichiers EDA

En plus de toutes les options disponibles pour les fichiers 2D génériques, AutoVue vous permet de faire des recherches intelligentes pour les fichiers EDA ; par exemple, vous pouvez créer/modifier des ensembles de couches, générer une nomenclature, vérifier des designs EDA, effectuer des mesures intelligentes, analyser des réseaux et des composants. Pour plus d'informations sur les fichiers EDA, reportez-vous aux sections suivantes.

## Panneau de navigation

Le **panneau de navigation** figure dans la partie gauche de l'espace de travail AutoVue lorsque vous travaillez dans un dessin EDA. Il permet de naviguer dans une liste d'instances de composant, de réseaux, de broches et de nœuds réseau (broches connectées à un réseau) qui figurent dans le schéma ou le design PCB en cours.

Les colonnes du panneau de navigation sont fonction du profil des types d'entité dans le schéma ou le design PCB. Il est possible de trier les listes afin de regrouper les instances de composant similaires.

Le panneau de navigation permet également de sélectionner (surligner) un composant ou une entité, de zoomer sur un composant ou une entité et d'interroger des informations d'entité.

Components		
Components		
RefDes	Part Type	Location
U4	BQFPC6...	(29.000)
C1	CAPAE1...	(51.000)
C2	CAPC321...	(7.000)
C3	CAPC321...	(7.000)
C4	CAPC321...	(7.000)
U1	SOP63P...	(50.000)
U2	SOP63P...	(50.000)
U3	SSOP50...	(50.000)
<b>U5</b>	<b>SSOP50...</b>	<b>(50.000)</b>
R4	RESC16...	(7.000)
R3	RESC16...	(7.000)
R2	RESC16...	(7.000)
R1	RESC16...	(7.000)
RN1	RESCAX...	(9.000)
RN2	RESCAX...	(9.000)
RN3	RESCAX...	(9.000)
RN4	RESCAX...	(9.000)
J1	MOL-541...	(30.000)
S1	SW_SNA...	(11.000)
S2	SW_SNA...	(49.000)
J2	USBAF	(23.000)
DISPLAY1	7SEGSM	(29.000)

Component Pins		
Name	Location	With
U5.1	(47.1500...	false
U5.2	(47.1500...	false
U5.3	(47.1500...	false
U5.4	(47.1500...	false
U5.5	(47.1500...	false
U5.6	(47.1500...	false

## Onglet Composants

L'onglet **Composants** répertorie les instances de composant et les broches associées. La partie supérieure de la page contient les instances de la page du dessin affichée. La partie inférieure de la page contient les broches associées aux instances sélectionnées.

Lorsque vous sélectionnez un composant, il est surligné sur le dessin. Pour choisir plusieurs composants, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Tous les composants sélectionnés sont surlignés. Les broches associées aux composants sélectionnés sont affichées.

## Onglet Nets

Cet onglet répertorie les réseaux (**nets**) et les nœuds réseau associés (broches connectées à un réseau). La partie supérieure de la page répertorie les réseaux de la page du dessin affichée. La partie inférieure de la page contient les nœuds des nets sélectionnés.

Lorsque vous sélectionnez un net, il est surligné sur le dessin. Pour choisir plusieurs réseaux, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Vous pouvez également cliquer et faire glisser la souris dans le panneau de navigation afin de sélectionner plusieurs nets. Tous les nets sélectionnés sont surlignés. Le nœud associé affiche tous les nets que vous avez sélectionnés.

## Onglet Signets

L'onglet **Signets** permet de naviguer entre les pages PCB et de schémas et entre les vues 2D et 3D d'un design PCB.

## Personnalisation du panneau de navigation

Le panneau de navigation permet de trier une colonne, de modifier l'ordre des colonnes et d'afficher ou de masquer une colonne.

- 1 Pour trier la liste, cliquez sur le nom d'une colonne.
- 2 Pour afficher ou masquer une colonne, faites un clic droit sur le titre de la colonne, puis sélectionnez **Personnaliser**.

La boîte de dialogue Personnaliser Colonnes apparaît.

- 3 Pour afficher ou masquer une colonne, cochez ou désactivez la case qui lui est associée.

Désactivez les cases des colonnes à masquer.

**Remarque :** Pour afficher toutes les colonnes, cliquez sur **Afficher tout**.

Pour masquer toutes les colonnes, cliquez sur **Masquer tout**.

- 4 Dans la boîte de dialogue Personnaliser Colonnes, sélectionnez une colonne puis cliquez sur **Déplacer en Haut** ou **Déplacer en Bas** de manière à obtenir l'agencement souhaité.
- 5 Cliquez sur **OK**.

Les modifications apparaissent dans le panneau de navigation.

# Sélection d'entités

La sélection d'entités est souvent la première étape de nombreuses opérations que vous effectuerez sur des documents en mode EDA. Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs entités graphiques en mode EDA, à partir du panneau de navigation, ou dans l'espace de travail. Vous pouvez également sélectionner des entités parmi les résultats de la boîte de dialogue Recherche d'entité. La définition des types d'entités sélectionnables s'effectue dans la boîte de dialogue Filtre d'entité.

Une fois que vous avez sélectionné une entité, vous pouvez zoomer dessus dans l'espace de travail, et effectuer d'autres opérations dans le document en mode EDA.

## À partir du panneau de navigation

Cliquez sur un composant, un réseau, des broches associées ou des nœuds de réseau dans le panneau de navigation, pour les sélectionner. Pour choisir plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les entités sélectionnées sont alors mises en surbrillance dans l'espace de travail. Si l'entité sélectionnée est trop petite pour être visible, une boîte à éclair apparaît pour vous guider vers la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

***Voir également Zoom sur une entité sélectionnée***

## À partir de l'espace de travail

Cliquez sur une entité dans l'espace de travail, pour la sélectionner. Pour choisir plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation. Si l'entité sélectionnée est trop petite pour être visible, une boîte à éclair apparaît pour vous guider vers la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

Vous pouvez aussi appliquer des filtres de sélection pendant la sélection des entités dans l'espace de travail.

***Voir Filtre d'entité par type***

**Remarque :** Lorsque vous survolez une entité dans l'espace de travail, une infobulle apparaît, qui affiche de l'information sur les attributs de l'entité. L'infobulle affiche si l'entité est sélectionnée ou non.

***Voir également Zoom sur une entité sélectionnée***

## À partir de la boîte de dialogue Recherche d'entité

- 1 La boîte de dialogue Recherche d'entité permet d'effectuer une recherche basée sur un attribut ou un type d'entité.  
**Voir Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité**
- 2 Effectuez une sélection dans la liste Types d'entité ou Attributs de la boîte de dialogue Recherche d'entité.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation.  
**Remarque :** Si l'entité sélectionnée est trop petite pour être visible, une boîte à éclairs apparaît pour vous guider vers la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.  
**Voir également Zoom sur une entité sélectionnée**

## Filtre d'entité par type

L'option **Filtre d'entité** vous permet d'afficher certains types d'entités et d'en masquer d'autres, sans avoir à masquer l'intégralité de la couche. Par exemple, il est possible de cacher tous les entités et afficher seulement les composants.

Sélectionner des types d'entité à afficher sur l'écran

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Filtre d'entité**.  
La boîte de dialogue Filtre d'entité apparaît.
- 2 Sous la colonne **Visibilité**, cochez la case en regard des types d'entités à afficher dans l'espace de travail.  
Désélectionnez la case pour masquer les types d'entités.
- 3 Sous la colonne **Sélection**, cochez la case en regard des types d'entités à activer en sélection dans l'espace de travail.  
Désactivez la case à cocher des types d'entités que vous ne souhaitez pas rendre accessibles.  
**Remarque :** Pour sélectionner tous les types d'entités, cochez la case dans l'entête de colonne. Désactivez la case pour désélectionner tous les types d'entités.
- 4 Cliquez **Appliquer**.
- 5 Cliquez le bouton **OK** pour fermer la boîte de dialogue Filtre d'entité.

Seuls les types sélectionnés restent affichés dans l'espace de travail. Lorsque vous cliquez dans l'espace de travail, seuls les types d'entités sélectionnés dans la boîte de dialogue Filtre d'entité seront surlignés.

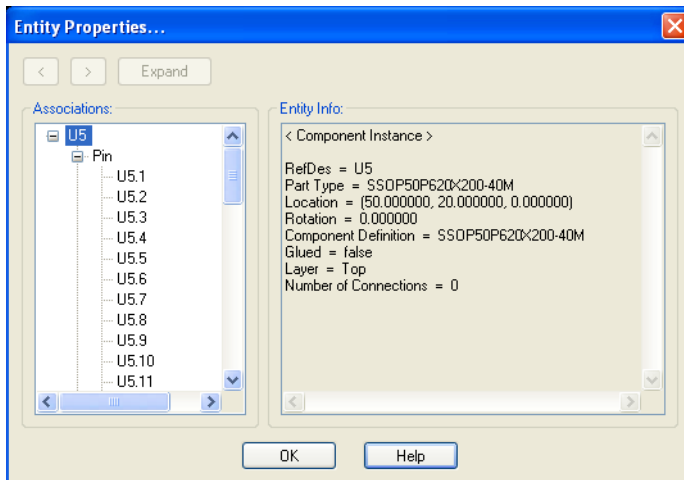
## Zoom sur une entité sélectionnée

- 1 Dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, sélectionnez l'entité, faites un clic droit et choisissez **Zoom - Sélection**.
- 2 Dans les listes Types d'entité ou Attributs de la boîte de dialogue Recherche d'entité, sélectionnez l'entité, puis faites un clic droit, puis choisissez **Zoom - Sélection**.

AutoVue zoom vers l'entité sélectionnée dans l'espace de travail.

## Propriétés de l'entité

La boîte de dialogue Propriétés d'entité affiche des informations détaillées sur les entités sélectionnées dans le schéma ou design PCB. Pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés d'entité, vous pouvez double-cliquer dans l'espace de travail, ou faire un clic droit dans l'espace de travail, le panneau de navigation ou la boîte de dialogue Recherche d'entité, puis sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.



Dans la partie gauche de la boîte de dialogue Propriétés d'entité, un arbre affiche toutes les entités associées avec l'entité sélectionnée. L'entité sélectionnée est à la

racine de l'arbre, et toutes les entités associées (et regroupées par type) sont affichées comme les enfants de l'entité principale.

Les attributs de l'entité sont affichés sur la partie droite, sous la section Info entité. Dans l'arbre, sélectionnez une entité associée pour voir s'afficher ses attributs sous l'intitulé Info d'entité.

Vous pouvez aussi visualiser les attributs de l'entité dans l'espace de travail. Lorsque vous survolez une entité dans l'espace de travail, une infobulle affiche les informations d'entité les plus couramment utilisées. Vous pouvez désactiver ces infobulles dans la boîte de dialogue Configuration.

***Voir Configuration d'AutoVue***

## Affichage des propriétés d'une entité

La boîte de dialogue Propriétés d'entité affiche des informations détaillées sur les entités sélectionnées dans le schéma ou design PCB.



- 1 Sélectionnez l'entité dans l'espace de travail, dans le panneau de navigation ou dans la boîte de dialogue Recherche d'entité.

***Voir Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité***

- 2 Faites un clic droit, puis sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'entité qui apparaît, l'entité sélectionnée et ses entités associées s'affichent sous **Associations**, tandis que ses attributs s'affichent sous **Info d'entité**.

**Remarque :** Vous pouvez aussi double-cliquer sur l'entité dans l'espace de travail pour afficher ses informations.

- 3 Sélectionnez une entité associée dans l'arborescence afin d'afficher ses attributs sous l'intitulé **Info d'entité**.
- 4 Pour afficher toutes les entités associées à une entité dans l'arborescence, sélectionnez l'entité, puis cliquez sur **Étendre**.

**Remarque :** Pour afficher les propriétés de l'entité précédente, cliquez sur la flèche  gauche. Pour revenir aux propriétés d'entité affichées avant la sélection de la flèche gauche, cliquez sur la flèche  droite.

- 5 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité.

## Affichage de la connectivité réseau

Pour visualiser la connectivité réseau d'une entité, telle qu'une broche, un trou ou une piste, à l'aide de l'option **Afficher la connectivité réseau**.

**Remarque :** L'option **Afficher la connectivité réseau** est désactivée quand plusieurs entités sont sélectionnées.

- 1 Sélectionnez une entité, telle qu'une broche, un trou ou une piste, dans l'espace de travail ou le panneau de navigation.  
L'entité correspondante apparaît en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation.
- 2 Dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, faites un clic droit sur l'entité sélectionnée, puis choisissez **Afficher la connectivité**.  
Les entités graphiques appartenant aux réseaux connectés s'affichent en surbrillance.

## Affichage des propriétés d'entité d'un réseau

Vous pouvez afficher les propriétés d'un réseau à l'aide de l'option **Afficher les propriétés de l'entité**.

**Remarque :** L'option **Afficher les propriétés de l'entité** est désactivée si plusieurs entités sont sélectionnées.

- 1 Sélectionnez une entité, telle qu'une broche, un trou ou une piste, dans l'espace de travail ou le panneau de navigation.  
Le réseau correspondant apparaît en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation.
- 2 Dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, faites un clic droit sur le réseau sélectionné, puis choisissez **Afficher les propriétés de l'entité**.  
La boîte de dialogue Propriétés d'entité apparaît, affichant les propriétés du réseau sélectionné.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité.

## Afficher les occurrences des Nets

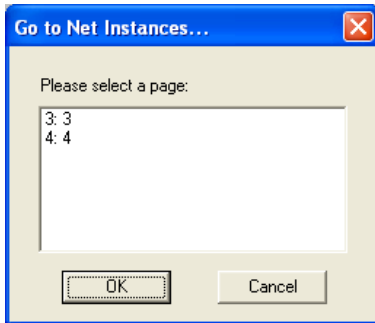
AutoVue vous permet d'afficher les occurrences d'un réseau (net) dans un fichier de plusieurs pages.

- 1 À partir du panneau de navigation, cliquez sur l'onglet **Nets** et sélectionnez le net que vous voulez visualiser.  
Le net est surligné dans le panneau de navigation et dans l'espace de travail.

- 2 Dans le menu **Affichage**, sélectionnez Afficher > **Aller aux occurrences de Net** ou faites un clic droit sur le réseau mis en surbrillance dans le panneau de navigation ou l'espace de travail, puis choisissez **Aller aux occurrences de Net**.

AutoVue surligne les occurrences du net sélectionné.

Si le net sélectionné est présent sur plusieurs pages, la boîte de dialogue Aller aux occurrences de Net... s'affiche.



- 3 Sélectionnez la page sur laquelle vous voulez afficher l'occurrence de net et cliquez sur **OK**.

La page sélectionnée s'affiche avec l'occurrence du net choisie surlignée.

**Remarque :** En l'absence d'occurrence pour le net choisi, l'option est désactivée.

## Navigation dans la hiérarchie du dessin

AutoVue supporte la navigation à travers la structure hiérarchique d'un schéma. Un bloc hiérarchique dans un schéma est un symbole qui se réfère à un schéma enfant. Naviguer jusqu'au schéma enfant avec l'option **Descendre la hiérarchie** du menu contextuel. Naviguer du schéma enfant jusqu'à la page parent avec l'option **Monter la hiérarchie** du menu contextuel.

## Navigation avec l'option Descendre la hiérarchie

Dans la page parent de la hiérarchie de dessin de votre schéma, sélectionnez n'importe quel bloc hiérarchique dans l'espace de travail ou dans le panneau de

navigation, faites un clic droit, puis choisissez **Descendre la hiérarchie**. AutoVue ouvre la page du schéma enfant sélectionné.

**Remarque :** Vous pouvez également sélectionner le bloc hiérarchique dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, faire un clic droit, puis choisir **Descendre la hiérarchie**.

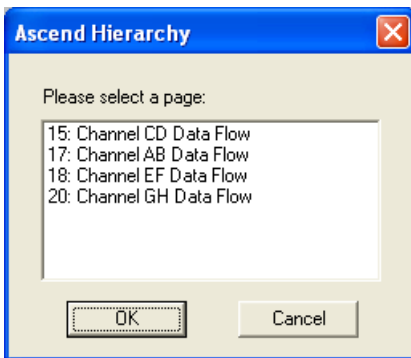
*Voir Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité*

## Navigation avec l'option Monter la hiérarchie

Dans la page enfant de la hiérarchie de dessin de votre schéma, faites un clic droit sur une entité dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation, puis choisissez **Monter la hiérarchie**.

AutoVue retourne à la page parent.

Si vous avez sélectionné une entité possédant plusieurs parents, la boîte de dialogue Monter hiérarchie les affiche.



Sélectionnez la **page parent** souhaitée et cliquez sur **OK**.

AutoVue retourne à la page parent sélectionnée.

**Remarque :** Vous pouvez également sélectionner l'entité dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, faites un clic droit, puis choisissez **Monter la hiérarchie**.

*Voir Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité*



# Couches

Lors de l'utilisation d'un fichier EDA, AutoVue vous permet de voir toutes les couches physiques et les couches logiques associées au dessin EDA. Vous pouvez visualiser tous les ensembles de couches de ce fichier ou en créer un. De plus, vous pouvez manipuler certains attributs des couches, tels que leur visibilité, leur couleur ou leur ordre. Les paramètres de couche sont accessibles via l'option **Couches**.

**Remarque :** Pour les dessins sans couches, l'option de menu et le bouton **Couches** sont désactivés.

Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**. La boîte de dialogue Couches s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

La boîte de dialogue Couches possède une section **Couches physiques** et une section **Couches logiques**. Vous pouvez afficher et masquer ces sections respectivement avec les boutons **Étendre**  et **Rassembler** .

## Sections Couches physiques et Couches logiques

La section Couches logiques présente les couches dans leur ordre d'affichage dans l'espace de travail. La section Couches physiques affiche les couches dans leur ordre d'affichage dans la pile au moment de leur création.

La section Couches Physiques présente un tableau de mappage des noms de couches physiques aux types d'entités. Chaque rangée du tableau correspond à une couche physique de la carte. Chaque colonne du tableau vous permet de contrôler la visibilité des types d'entités correspondants, tels que les broches, trous de connexion ou pistes. La nature des entités affichées dépend des entités disponibles dans le fichier actif. Sélectionnez une couche physique pour en modifier les attributs de visibilité, d'ordre dans la liste des couches et de couleur. Sélectionnez ou désélectionnez le type d'entité d'une couche physique afin de modifier sa visibilité séparément des autres entités de la couche.

Lorsque vous sélectionnez une couche physique dans la section Couches physiques, les couches logiques associées sont automatiquement sélectionnées dans la section Couches logiques. Vous pouvez aussi sélectionner des couches logiques une par une dans la section Couches logiques, ou sélectionner plusieurs couches logiques en appuyant sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

**Remarque :** Il n'est pas possible de sélectionner plusieurs couches physiques à la fois.

La section Couches logiques affiche une liste des couches logiques et celle des attributs que vous pouvez modifier : visibilité, ordre et couleur.

Pour modifier ces attributs à la fois sur les couches physiques et sur les couches logiques, sélectionnez d'abord les couches que vous voulez modifier, puis utilisez les options de configuration pour effectuer les modifications voulues.

Lorsque vous sélectionnez des couches physiques ou logiques, puis en modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue Couches, un message apparaît au bas de la boîte de dialogue, pour indiquer la dernière opération effectuée.

Lorsque vous avez terminé les modifications, cliquez sur **Appliquer** pour appliquer les modifications à l'espace de travail. Vous pouvez aussi créer de nouveaux ensembles de couches pour sauvegarder les paramètres de couche modifiés, et les réutiliser plus tard.

À l'ouverture d'un fichier, tous ses ensembles de couches s'affichent. Vous pouvez alors choisir l'ensemble de couches que vous voulez, ou en créer un nouveau.

***Voir Modification de l'ordre des couches***

***Modification de la visibilité des couches***

***Modification de la couleur des couches***

***Tri des couches logiques***

***Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***

## Modification de l'ordre des couches

Vous pouvez modifier l'ordre dans lequel les couches s'affichent dans l'espace de travail. Vous changez en fait l'ordre des couches sur l'axe Z.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.




La boîte de dialogue Couches s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur le bouton

**Étendre** .


- 3 Sélectionnez la ou les couches que vous voulez déplacer. Pour ce faire, effectuez l'une des opérations suivantes :


- Sélectionnez une couche physique dans la section Couches physiques. Les couches logiques associées à la couche physique sélectionnée seront alors également sélectionnées. Lorsque vous modifiez une couche physique, les couches logiques qui lui sont associées sont également affectées.
  - Sélectionnez une ou plusieurs couches logiques dans la section Couches logiques. Pour sélectionner plusieurs couches logiques, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 4 Cliquez sur l'un des boutons ci-dessous :
- Cliquez sur **Ramener au premier plan**  pour placer toutes les couches sélectionnées au premier plan de l'espace de travail. Dans la section Couches logiques, ces couches sont placées au sommet de la liste de couches.
  - Cliquez sur **Monter**  pour déplacer les couches sélectionnées d'un cran vers le haut.
  - Cliquez sur **Descendre**  pour déplacer les couches sélectionnées d'un cran vers le bas.
- Remarque :** Vous pouvez également faire glisser et déposer les couches logiques dans la section Couches logiques.
- 5 Cliquez sur **Appliquer** pour visualiser les modifications de l'espace de travail. Le fichier affiche alors la configuration de couches que vous avez définie et les couches logiques sont renumérotées dans la colonne Ordre de la section Couches logiques.
- 6 Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications dans un ensemble personnalisé.
- Voir *Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

## Modification de la visibilité des couches

La boîte de dialogue Couches vous permet d'afficher ou de masquer des couches physiques ou logiques données, dans l'espace de travail.



### Modifier la visibilité des couches physiques



- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.  
La boîte de dialogue Couches s'affiche.
- Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Dans la section Couches physiques, vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer les éléments suivants :
  - **Toutes les couches physiques** : Cliquez sur l'en-tête de la colonne **Toutes**.
  - **Une seule couche physique** : Cochez la case à gauche du nom de la couche voulue.
  - Vous pouvez aussi sélectionner une couche, puis cliquer sur **Visibilité** .
  - **Un type d'entité pour toutes les couches physiques** : Cliquez sur l'en-tête de la colonne correspondant à l'entité.  
Par exemple, cliquez sur l'en-tête de la colonne **Trace** pour afficher ou masquer toutes les entités de trace de toutes les couches physiques.
  - **Un type d'entité pour une seule couche physique** : Cochez la case souhaitée.
- 3 Cliquez sur **Appliquer** pour visualiser les modifications de l'espace de travail.
- 4 Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications dans un ensemble personnalisé.  
**Voir Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur**
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

**Remarque** : Les cases à cocher des couches physiques peuvent afficher quatre états différents : cochée, non cochée, grisée et cochée, et grisée et non cochée. Les cases grisées et cochées indiquent que les entités associées à une couche physique ne sont pas toutes visibles ou toutes masquées. Les cases grisées que vous ne pouvez pas cocher indiquent qu'il n'existe aucune entité de ce type associée à cette couche.




## Modifier la visibilité des couches logiques


- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.  
La boîte de dialogue Couches s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .
  - 2 Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur le bouton **Étendre** .
- Dans la section Couches logiques, vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer les éléments suivants :

- **Une seule couche logique** : Cochez la case en regard de la couche, dans la colonne **Visibilité** .
  - **Plusieurs couches logiques** : Pour choisir plusieurs couches, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection, puis cliquez sur **Visibilité** .
- 3 Cliquez sur **Appliquer** pour visualiser les modifications de l'espace de travail.
  - 4 Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications dans un ensemble personnalisé.
- Voir *Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

## Modification de la couleur des couches

Vous pouvez modifier la couleur de n'importe quelle couche physique ou logique à partir de la boîte de dialogue Couches.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.  
La boîte de dialogue Couches s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .
- 2 Si nécessaire, cliquez sur **Étendre**  pour ouvrir la section Couches logiques.  
Sélectionnez la ou les couches dont vous voulez modifier la couleur.  
Vous pouvez sélectionner une couche physique dans la section Couches physiques ; les couches logiques associées à cette couche physique sont également sélectionnées. Vous pouvez aussi sélectionner des couches logiques une par une dans la section Couches logiques, ou sélectionner plusieurs couches logiques en appuyant sur la touche **Maj** ou **Ctrl** durant la sélection.
- 3 Une fois que vous avez sélectionné une couche, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes pour modifier ses attributs :
  - Cliquez sur **Modifier la couleur** . Utilisez ce bouton si vous voulez modifier la couleur de toutes les couches logiques associées à une couche physique donnée, ou pour modifier simultanément la couleur de plusieurs couches logiques sélectionnées.

- Double-cliquez sur le carré de la colonne **Couleur**  dans la section Couches logiques. Cette option permet de modifier la couleur des couches logiques une par une.

**Remarque :** Ne cliquez sur l'en-tête de la colonne **Couleur** que si vous voulez trier les couches par couleur, dans la section Couches logiques.

- 4 Dans le menu, sélectionnez la couleur que vous voulez modifier. La couleur de toutes les couches sélectionnées change alors dans la colonne **Couleur**.
- 5 Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications effectuées. L'espace de travail affichera alors les éléments conformément aux modifications de couleur des couches que vous avez effectuées.
- 6 Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications dans un ensemble de couches personnalisé.

**Voir** *Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur*

- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.


## Tri des couches logiques

Dans la section Couches logiques, vous pouvez trier la liste des couches logiques par nom, par option de visibilité, de couleur, ou par couche physique.


- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.

La boîte de dialogue Couches s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur le bouton **Étendre** .

- 3 Cliquez sur l'en-tête de la colonne correspondant à l'attribut voulu. Les couches sont alors triées en fonction de l'attribut que vous avez sélectionné en en-tête.

Par exemple, si vous cliquez sur l'entête de la colonne **Couleur** , toutes les couches logiques de la section sont triées par couleur.


**Remarque :** Pour rétablir l'ordre de tri originel, cliquer sur l'en-tête de la colonne **Ordre**.


# Ensembles de couches

Un **ensemble de couches** comprend toutes les couches physiques et logiques d'un dessin. Chaque ensemble de couches regroupe des couches partageant des attributs communs, tels que l'ordre sur l'axe Z, la visibilité et la couleur des couches. Vous pouvez paramétrer votre propre ensemble de couches pour contrôler les couches à visualiser et imprimer.

## Visualisation d'ensembles de couches

AutoVue recense tous les ensembles de couches enregistrés dans le fichier actif, qu'ils soient en haut ou en bas de la liste, ou bien des ensembles par défaut. Vous pouvez décider d'afficher n'importe lequel de ces ensembles, ou bien créer des ensembles de couches définis par l'utilisateur, et les afficher ultérieurement. Pour visualiser un ensemble de couches :

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.  
La boîte de dialogue Couches s'affiche.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .
- 2 Dans la liste **Ensembles de couches**, sélectionnez la couche à afficher.
- 3 Cliquez sur **Appliquer**.  
L'ensemble de couches sélectionné s'affiche alors dans l'espace de travail.
- 4 Pour rétablir l'ensemble de couches par défaut, sélectionnez **(Par défaut)** dans la liste Ensemble de couches.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

**Remarque :** Les ensembles de couches sont également visibles dans la liste Couches en regard du bouton **Couches**  de la barre d'outils d'AutoVue.

**Voir** ***Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***  
***Suppression des ensembles de couches définis par l'utilisateur***  
***Enregistrement des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations***

## Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur

Vous pouvez définir un ensemble de couches et l'enregistrer pour la durée de session ouverte. L'ensemble de couches que vous avez défini est ajouté à la liste Ensemble de couches de la boîte de dialogue Couches, et à la liste **Couches** de la barre d'outils d'AutoVue.

Par défaut, les ensembles de couche **Haut**, **Bas** et **Défaut**, ainsi que tous les ensembles de couches appartenant au fichier, apparaissent dans la liste Ensemble de couches.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.

La boîte de dialogue Couches s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Cliquez sur **Ajouter**.

La boîte de dialogue Ajouter Ensemble de couches apparaît.

- 3 Entrez le nom de l'ensemble de couches.

- 4 Cliquez sur **OK**.

Le nouvel ensemble de couches s'affiche dans la liste Ensemble de couches.

- 5 Pour modifier les attributs d'un nouvel ensemble de couches, sélectionnez une ou plusieurs couches, et modifiez les options **Visibilité**, **Ordre** et **Couleur**.

**Voir** *Modification de l'ordre des couches*

*Modification de la visibilité des couches*

*Modification de la couleur des couches*

- 6 Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications et afficher le nouvel ensemble de couches dans l'espace de travail.

- 7 Pour définir plus d'un ensemble de couches, répétez les étapes 2 à 6 à volonté.

- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

Le nouvel ensemble de couches apparaît dans la liste Couches en regard du bouton de **contrôle des couches**  dans la barre d'outils d'AutoVue.

**Voir** *Visualisation d'ensembles de couches*

*Suppression des ensembles de couches définis par l'utilisateur*

*Enregistrement des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations*

## Suppression des ensembles de couches définis par l'utilisateur

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.

La boîte de dialogue Couches s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Dans la liste Ensemble de couches, sélectionnez l'ensemble de couches défini par l'utilisateur à supprimer.

**Remarque :** Vous ne pouvez supprimer que des ensembles de couches définis par l'utilisateur.

- 3 Cliquez sur Supprimer.

**Remarque :** Les paramètres de l'ensemble de couches supprimé resteront visibles à l'écran jusqu'au moment où vous sélectionnez un autre ensemble de couches.

- 4 Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications effectuées.

- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

**Voir** ***Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***  
***Visualisation d'ensembles de couches***  
***Enregistrement des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations***

## Enregistrement des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations

Vous pouvez enregistrer des ensembles de couches définis par l'utilisateur à l'aide de fichiers d'annotations.

- 1 Créez un ensemble de couches personnalisé.

**Voir** ***Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur***

- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez Nouvelle.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Annotation** .

- 3 Créez toutes les entités d'annotation voulues.

- 4 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer sous**.

La boîte de dialogue Enregistrer les Annotations sous apparaît.

- 5 Entrez les informations d'annotation et cliquez sur **OK**.  
Les ensembles de couches que vous avez créés sont enregistrés dans le fichier Annotation. Lorsque vous ouvrez de nouveau ce fichier lors d'une autre session, vous pouvez alors visualiser l'ensemble de couches en ouvrant le fichier Annotation.

**Voir** *Création des ensembles de couches définis par l'utilisateur*  
*Visualisation d'ensembles de couches*  
*Suppression des ensembles de couches définis par l'utilisateur*  
*Annotations*

## Manipuler les vues EDA

L'option **Vue** vous permet de manipuler l'affichage du fichier actif. Vous pouvez faire tourner le fichier vers la droite ou vers la gauche par incréments de 90 degrés, renverser son orientation initiale horizontalement, verticalement ou les deux simultanément.


AutoVue vous offre aussi quelques options pour changer la taille de visualisation de zones sélectionnées d'un fichier, d'afficher différentes vues, couches et blocs du fichier actif. Vous pouvez aussi naviguer d'une page à l'autre dans un fichier à plusieurs pages.

**Voir** *Options d'affichage 2D*

## Vue 3D

Pour certains formats ECAD, AutoVue prend en charge les vues 3D de cartes PCB.

- 1 Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'onglet **Signets**.
- 2 Sélectionnez **Vue 3D** dans l'arborescence de navigation.  
La vue 3D de la carte PCB s'affiche dans l'espace de travail.

**Remarque :** Pour afficher la vue 3D, vous pouvez également accéder au menu **Affichage**, sélectionner **Page**, puis sélectionner **Suivant**, ou, à partir de la barre d'outils AutoVue, cliquer sur **Page suivante** .

# Cross-Probing

Le cross-probing vous permet de sélectionner les éléments d'un schéma pour voir les composants associés sur un dessin de conception, et vice-versa. Ainsi, le cross-probing est possible entre la vue 2D et la vue 3D d'un même document.


**Voir *Utilisation de l'outil cross-probe sur plusieurs documents***  
***Affichage de la connectivité réseau lors d'un cross-probing***  
***Cross-probing entre la vue 2D et la vue 3D d'un même document***  
***Actions de zoom lors du cross-probing***

## Utilisation de l'outil cross-probe sur plusieurs documents

L'option de **cross-probing** vous permet de sélectionner les entités d'un schéma ou d'un fichier PCB, qui sont alors mises en surbrillance dans les fichiers actifs.

- 1 Ouvrez le fichier EDA auquel vous voulez appliquer un cross-probing.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Cross-Probing**.

La boîte de dialogue Cross-probing s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Cross-Probing** .



- 3 Cliquez sur **Ajouter fichier**.
- 4 Dans la boîte de dialogue Ouvrir qui s'ouvre alors, saisissez le nom du fichier auquel vous voulez appliquer le cross-probing ou recherchez-le dans les répertoires, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- 5 Répétez les étapes 3 et 4 pour chaque fichier auquel vous voulez appliquer le cross-probing.
- 6 Cliquez sur **OK**.

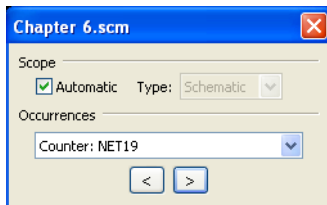
AutoVue ouvre les fichiers sélectionnés dans une nouvelle fenêtre. Une boîte de dialogue s'affiche pour chaque nouvelle fenêtre, vous permettant de modifier l'affichage de chaque page ouverte. Dans chaque boîte de dialogue figure l'option Automatique sélectionnée par défaut. Lorsque l'option Automatique est sélectionnée pour toutes les boîtes de dialogue, leur comportement sera différent selon le type de fichier que vous ouvrez. Par exemple :

- Si vous effectuez un cross-probing entre un schéma et un fichier PCB, une fenêtre affichera automatiquement un PCB 2D, tandis que l'autre affichera un schéma. Même chose si l'un des deux fichiers contient un PCB et un

schéma. Si les fichiers A et B contiennent tous les deux un schéma et un PCB et qu'il subissent un cross-probing, l'un des fichiers affichera la page de schéma et l'autre, la page PCB 2D.


- Si vous effectuez un cross-probing entre deux fichiers PCB, une fenêtre affichera automatiquement un PCB 2D, tandis que l'autre affichera un PCB 3D.
- Si vous appliquez un cross-probing à deux schémas, leurs fenêtres respectives afficheront toutes les deux un schéma.

- 7 Pour modifier l'affichage d'un fichier dans une fenêtre, procédez comme suit :
  - a. Désélectionnez l'option Automatique dans la boîte de dialogue de la fenêtre à modifier.
  - b. Dans la liste Type, sélectionnez **Schéma**, **PCB** ou **Vue PCB 3D**. Ces options sont disponibles dans la liste Type uniquement lorsque les vues sont présentes dans le fichier.L'affichage du fichier dans la fenêtre change alors.
- 8 Pour passer d'une occurrence à l'autre d'un même composant, procédez comme suit :
  - a. Dans le panneau de navigation, sélectionnez un composant dans un fichier qui possède plusieurs occurrences de composant dans l'autre fichier.
  - b. Dans la boîte de dialogue du fichier aux occurrences multiples de composant, sélectionnez les composants dans la liste Occurrences ou cliquez sur le bouton **Suivant**  ou **Précédent**  pour passer d'une occurrence de composant à une autre.



- 9 Sélectionnez une entité du schéma.  
La même entité sera mise en surbrillance dans les dessins PCB.

## Cross-probing entre la vue 2D et la vue 3D d'un même document

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Cross-Probing**.  
La boîte de dialogue Cross-Probing s'affiche.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Cross-Probing** .
- 2 Cliquez sur **Ajouter fichier**.
- 3 Dans la boîte de dialogue Ouvrir qui apparaît, sélectionnez le même fichier, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- 4 Dans la boîte de dialogue Cross-Probing, cliquez sur **OK**.

Le fichier apparaît dans une nouvelle fenêtre AutoVue. Les vues affichées dans chaque fenêtre dépendent du contenu des fichiers auxquels vous appliquez le cross-probing.

Si le fichier ne contient aucun schéma, une fenêtre affichera une vue en 2 dimensions du PCB, tandis que l'autre affichera une vue en 3 dimensions du PCB.

Si le fichier contient à la fois un schéma et un PCB, une fenêtre affichera le schéma, tandis que l'autre affichera une vue PCB 2D. Dans ce cas, procédez aux étapes suivantes pour visualiser les vues 2D et 3D du PCB :

a. Dans la boîte de dialogue de la fenêtre, désélectionnez l'option

**Automatique.**

b. Sélectionnez une autre vue dans la liste **TYPE**. Par exemple, vous pouvez basculer entre les vues **Schéma** et **Vue PCB 3D**.

5 Sélectionnez une entité dans la vue 3D.

La même entité sera mise en surbrillance dans la vue 2D de ce fichier.

**Remarque :** Vous pouvez sélectionner des entités dans la vue 2D ou dans la vue 3D du fichier. Les entités sont mises en surbrillance dans les deux vues ouvertes de ce fichier.

## Affichage de la connectivité réseau lors d'un cross-probing

- 1 Sélectionnez une ou plusieurs entités dans un fichier actif.
- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Afficher la connectivité réseau**.

Le réseau de connectivité de la ou des entités sélectionnées est mis en surbrillance dans tous les fichiers actifs.

## Actions de zoom lors du cross-probing

Lorsque vous appliquez un cross-probing à des fichiers, vous pouvez zoomer sur les entités que vous sélectionnez. Zoomez sur une ou des entités sélectionnées lorsque :

- vous effectuez un cross-probing entre un schéma et un design PCB.
- vous effectuez un cross-probing entre des vues 2D et 3D du même fichier.

**Pour zoomer sur une entité sélectionnée :**

- 1 Sélectionnez une ou des entités dans l'un des fichiers actifs ou vues ouvertes.

**Remarque :** Si vous effectuez un cross-probing entre un schéma et un design PCB, vous pouvez sélectionner des entités dans les deux fichiers.

Vous pouvez également sélectionner des entités dans tous les fichiers ouverts lors du cross-probing des vues 2D et des vues 3D du même fichier.

- 2 Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Zoom sélectionné**.

AutoVue zoome sur les mêmes entités dans tous les fichiers actifs.

**Voir *Configuration des comportements du zoom lors du cross-probing***

## Comparaison d'un fichier PCB avec un dessin


Vous pouvez comparer visuellement des designs PCB ou des schémas. Le **mode comparaison** de fichiers EDA donne accès à des options EDA telles que la sélection d'entité, la recherche d'entité et le filtrage d'entité.

**Voir *Comparaison de fichiers 2D***

Pour comparer un PCB avec un dessin :

- 1 Ouvrez un fichier PCB dans AutoVue.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Entrez le nom du fichier ou recherchez le fichier graphique à comparer avec le fichier PCB.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.  
La boîte de dialogue Comparaison PCB-Artwork apparaît.
- 5 Sélectionnez la couche matérielle PCB qui représente le dessin.
- 6 Par exemple, **DESSUS** ou **DESSOUS**.
- 7 Cliquez sur **OK**.  
AutoVue affiche trois fenêtres : la première contient le dessin original PCB, la deuxième contient le fichier graphique de comparaison et la troisième contient les résultats de la comparaison.
- 8 Pour quitter le mode comparaison, accédez au menu **Fichier**, puis **Quitter mode comparaison**.

Le fichier original s'affiche de nouveau dans l'espace de travail.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Quitter mode comparaison** .

**Voir également *Spécification d'une échelle et d'un décalage pour un fichier de comparaison***

# Nomenclature ("Bill of Material")

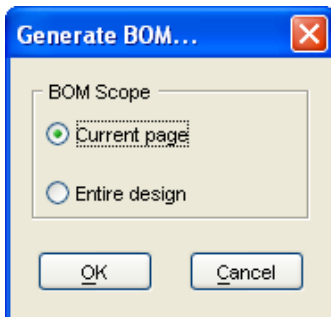
Pour les fichiers EDA, vous pouvez obtenir une liste des composants ou parties nécessaires à la fabrication des éléments décrits sur le dessin.

Le rapport **Nomenclature** (BOM) dénombre les composants ou pièces uniques requis pour la fabrication. Il fournit la quantité nécessaire, le nom du composant, les références, la valeur (pour les résistances et les condensateurs), la taille et les descriptions. En déterminant l'unicité d'un composant, le total ne tient compte que des attributs que vous avez choisis pour le rapport. Il n'inclut que les attributs qui fournissent les quantités optimales de composants.

Pour générer une nomenclature :

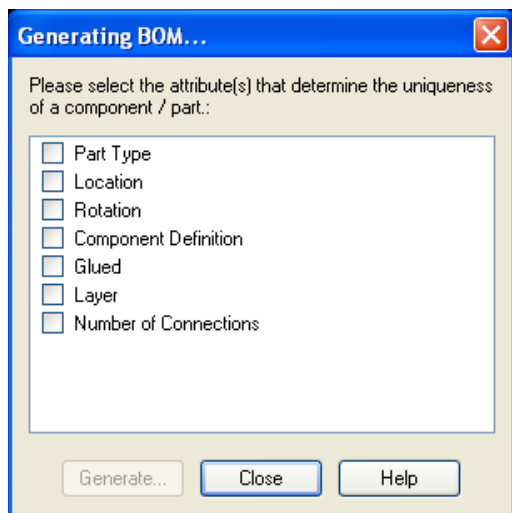
- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Générer la nomenclature**.

**Remarque :** Si vous voulez créer une nomenclature pour un schéma de plusieurs pages, une boîte de dialogue vous invite à sélectionner l'étendue de la nomenclature : **Page courante** ou **Design entier**.



Cliquez sur **OK** pour valider la sélection.

**Remarque :** La boîte de dialogue de génération de la nomenclature affiche la liste des attributs du fichier.



2 Sélectionnez les attributs des composants ou parties à inclure dans le rapport.

3 Cliquez sur **Produire**.

La boîte de dialogue Nomenclature qui apparaît indique le nombre de composants possédant les attributs sélectionnés. La valeur de chaque attribut est affichée dans une colonne.

**Remarque :** Pour trier une colonne, cliquez sur son entête.

4 Pour enregistrer la nomenclature, cliquez sur **Exporter**.

La boîte de dialogue Exporter la nomenclature apparaît.

5 Choisissez le répertoire où vous souhaitez enregistrer le fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

**Remarque :** Vous pouvez choisir l'extension **.pdx** (Product Data Exchange) ou **.csv** (valeurs séparées par une virgule).

AutoVue sauvegarde les résultats dans le fichier choisi.

6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Nomenclature.

## Vérification de design

Les vérifications de design, sont des opérations permettant la vérification d'un dessin électrique PCB contre un ensemble de règles précisant quoi sont les limites matérielles et électriques de dessins. Exécuter ces vérifications aidera à en

éviter les courts-circuits et erreurs de traitement. Les types de règles de design sont les suivantes :

- **Distances d'isolement** : les distances d'isolement s'agissent d'espacement minimum (trefer) permis entre deux ensembles d'entités dans le dessin. Ces ensembles peuvent appartenir ou non au même type d'entité.
- **Électrique** : vérifications des règles électriques visant certaines propriétés des nets.
- **Fabrication** : les vérifications des règles de fabrication visent les propriétés matérielles d'une entité indiquée.

## Vérification des règles de design

Si les vérifications de règles de design possèdent des valeurs, vous pouvez changer l'unité de mesure et la valeur de chaque vérification. Les vérifications de règles de design sont les suivantes :

Type	Numéro	Design Rule Check	Description
minimale	1	Clarté Min. (Pastille-Pastille)	Spécifier la distance d'isolement minimum entre les pastille en mils <b>Remarque</b> : Seul le contour du bloc est pris en compte.
	2	Clarté Min. (Pastille-Trace)	Spécifier la distance d'isolement minimum entre une pastille et une trace en mils <b>Remarque</b> : Seul le contour du bloc est pris en compte. Ne tient pas compte des traces connectées à une broche (bloc) sur le même réseau.
	3	Clarté Min. (Trace-Trace)	Spécifier la distance d'isolement minimum entre les traces en mils <b>Remarque</b> : Ne tient pas compte des traces connectées directement.

Type	Numéro	Design Rule Check	Description
	4	Longueur minimale minimale (Composant-Composant)	<p>Spécifier la distance d'isolement minimum entre les composants en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Seule la couche définissant le contour physique du composant est prise en compte.</p> <p><b>Remarque :</b> Une entité de composant est généralement constituée de formes géométriques placées sur les couches logiques (sérigraphie, droits interdits, etc.), mais seule la couche logique qui définit le contour physique du composant est prise en compte.</p>
Fabrication	5	Longueur minimale segment annulaire	<p>Spécifier la largeur minimale du segment annulaire permis en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Les deux contours (géométries) appartiennent à l'entité broche (bloc) mais résident sur des couches logiques différentes.</p>
	6	Longueur minimale bloc	<p>Spécifier le minimum diamètre permis pour la pastille en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Applicable aux blocs arrondis uniquement.</p>
	8	Angle aigu (en deg.)	<p>Spécifier le minimum angle aigu permis en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Seules deux traces appartenant au même net seront traitées.</p>
	9	Longueur minimale du trou de perçage	<p>Spécifier la grandeur minimum permise de forage en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Applicable aux blocs arrondis uniquement.</p>
	10	Longueur maximale du trou de perçage	<p>Spécifier la grandeur maximum permise de forage en mils</p> <p><b>Remarque :</b> Applicable aux blocs arrondis uniquement.</p>

Type	Numéro	Design Rule Check	Description
Électrique	7	Longueur maximale du trou d'interconnexion	Spécifier le compte maximum permis de trou d'interconnexion
	11	Longueur minimale de route	Spécifier la largeur minimum permise de route en mils
	12	Longueur maximale de route	Spécifier la largeur maximum permise de route en mils
	13	Longueur minimale de route	Spécifier la longueur minimum permise de route en mils
	14	Longueur maximale de route	Spécifier la longueur maximum permise de route en mils
	15	Réseau vide	Cliquer cette case à cocher si vous voulez chercher des nets vides
	16	Trace sans route	Cliquer cette case à cocher si vous voulez chercher des segments de trace qui n'ont pas été acheminés
	17	Connection seule	Cliquer cette case à cocher si vous voulez chercher des connexions solitaires <b>Exception :</b> connexions électriques et de mise à la terre.
	18	Court Circuit	Cliquer cette case à cocher si vous voulez chercher des courts-circuits <b>Remarque :</b> Les entités de trace seront divisées en $n$ ensembles, $n$ étant le nombre de nets du design.

Type	Numéro	Design Rule Check	Description
	19	Broche non connectée	Cliquer cette case à cocher si vous voulez chercher des broches non-connexes.

## Vérifications de design

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Vérifier le Design**.  
La boîte de dialogue Vérifier le Design apparaît.
- 2 Pour activer une règle de design, cochez la case qui lui est associée dans la section Règles de design.  
Pour désactiver une règle de design, désélectionnez la case qui lui est associée.  
**Remarque :** Pour trier les règles de design, cliquez sur l'entête des colonnes **Activé**, **Description** ou **Valeur**.
- 3 Pour ajouter une valeur à la règle de design sélectionnée, double-cliquez sur la ligne correspondante dans la colonne **Valeur**, puis entrez une valeur.  
**Remarque :** Pour ce faire, il est nécessaire que la règle de design sélectionnée soit activée.
- 4 Dans le champ **Violation Maximale**, spécifiez le nombre de résultats à afficher dans la liste.
- 5 Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité de mesure que vous préférez pour mesurer la distance.
- 6 Cliquez sur **Vérifier**.  
**Remarque :** Le bouton **Vérifier** indique alors **Arrêter**. Pour arrêter le processus de vérification de design à tout moment, cliquez sur **Arrêter**.  
Lorsque le processus est terminé, le nombre total d'erreurs trouvées, dans la limite de la valeur du champ **Violation Maximale**, figure dans la liste de résultats.
- 7 Pour afficher la description d'une violation, sélectionnez cette dernière dans la liste de résultats.  
Le texte explicatif apparaît dans le champ **Description**. La description inclut information sur le type d'infraction, le lieu où elle se produit (coordonnées x- et y-), l'entité ou composant affecté, et la valeur effective mesurée.  
**Remarque :** Si vous vérifiez l'infraction, AutoVue va zoomer à l'entité ou ensemble d'entités, et va le mettre en surbrillance sur l'écran.
- 8 Sélectionnez d'autres violations pour afficher leur description.  
**Remarque :** Cliquez **Réinitialiser** pour effectuer une nouvelle vérification.

- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue.

## Exportation des résultats de vérification de design

Vous pouvez exporter les résultats de vérification de design dans un fichier texte.

- 1 Vérifiez un design.


**Voir Vérifications de design**

- 2 Dans la boîte de dialogue Vérifier le Design, cliquez sur **Exporter**.  
La boîte de dialogue Exporter les résultats apparaît.
- 3 Naviguez et sélectionnez le répertoire où vous voulez exporter les résultats.
- 4 Indiquez un nom de fichier.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue saves the design verification results in a **.txt** (text) or a **.csv** (Common Separated Values) file listing each violation result and its description.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue.

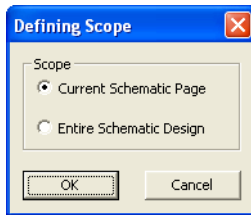
## Recherche à l'aide de la fonction Recherche d'entité

Vous pouvez rechercher une entité dans un schéma ou un dessin PCB en utilisant l'option **Recherche d'entité**. Pour filtrer les entités, utilisez un attribut ou un type d'entité comme critère de recherche. Vous pouvez sélectionner des entités dans la liste des résultats pour les mettre en surbrillance dans l'espace de travail et le panneau de navigation. Vous pouvez exporter les résultats de la recherche dans un fichier **.txt**.

**Remarque :** Si l'entité sélectionnée est trop petite pour être visible, une boîte à éclair apparaît pour vous guider vers la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

Pour ouvrir la boîte de dialogue Recherche d'entité, accédez au menu **Édition**, puis sélectionnez **Recherche d'entité**. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Recherche d'entité** .

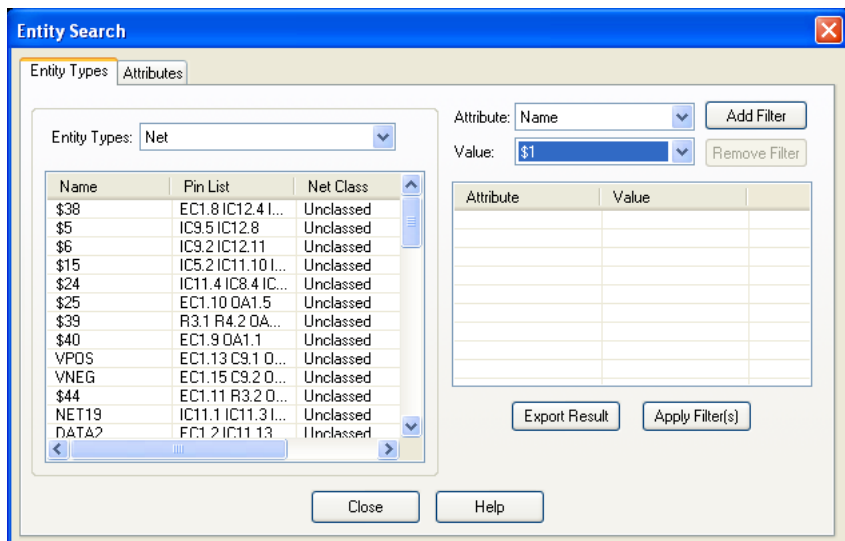
Si votre schéma contient plusieurs pages, la boîte de dialogue Étendue de la Nomenclature s'affiche.



Sélectionnez l'option **Page actuelle** pour consulter une seule page. Sélectionnez **Tout le design** pour parcourir toutes les pages du schéma.

Cliquez sur **OK** pour valider la sélection.

La boîte de dialogue Recherche d'entité apparaît.



## Effectuer une recherche par type d'entité

- 1 Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

La boîte de dialogue Recherche d'entité apparaît.


**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Recherche d'entité** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Types d'entité**.

- 3 Dans la liste Types d'entité, sélectionnez un type d'entité.  
La liste d'attributs du type d'entité sélectionné apparaît.  
**Remarque :** Pour trier la liste par attribut, cliquez sur l'entête de colonne des attributs.
- 4 Pour effectuer une recherche par attribut, sélectionnez un attribut dans la liste Attribut.  
Pour effectuer une recherche par valeur, sélectionnez un attribut dans la liste Valeur.
- 5 Cliquez sur **Ajouter filtre**.  
L'attribut sélectionné et sa valeur s'affichent dans la liste.
- 6 Répétez les étapes 4 et 5 pour sélectionner les filtres souhaités.
- 7 Cliquez sur **Appliquer Filtre(s)**.  
Dans la liste d'entités correspondant aux critères de recherche qui apparaît, les entêtes de colonne indiquent les noms des attributs disponibles pour l'entité.  
**Remarque :** Pour supprimer un filtre, sélectionnez la liste de la ligne où il figure avec la valeur que vous ne souhaitez plus utiliser comme filtre, puis cliquez sur **Supprimer filtre**.
- 8 Pour sauvegarder les résultats, cliquez **Exporter résultat**.  
La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 9 Spécifiez le nom du fichier et le répertoire où vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue enregistre les résultats dans un fichier au format **.csv** (Comma Separated Values).
- 10 Pour afficher les propriétés d'une entité, sélectionnez l'entité dans les listes Types d'entité ou Attributs, puis cliquez à l'aide du bouton droit et sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.  
La boîte de dialogue Propriétés d'entité apparaît, affichant les propriétés de l'entité sélectionnée.
- 11 Pour afficher la connectivité du réseau, cliquez sur l'onglet **Attributs**, sélectionnez l'entité dans la liste, cliquez à l'aide du bouton droit et sélectionnez **Afficher la connectivité réseau**.  
La connectivité réseau de l'entité sélectionnée est surlignée dans l'espace de travail.
- 12 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Recherche d'entité.

## Effectuer une recherche par attribut

- 1 Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.  
La boîte de dialogue Recherche d'entité apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Recherche d'entité** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Attributs**.
- 3 Sélectionnez un attribut dans la liste Attributs.  
Le propriétaire, le type et la valeur de l'attribut sélectionné sont affichés.  
**Remarque :** Pour trier la liste par propriétaire, type ou valeur, cliquez sur l'entête de colonne souhaité.
- 4 Pour effectuer une recherche par propriétaire, sélectionnez un propriétaire dans la liste Filtre du propriétaire.  
Pour effectuer une recherche par valeur, sélectionnez une valeur dans la liste Valeur du Filtre.  
**Remarque :** Vous pouvez également entrer un filtre par propriétaire ou par valeur dans la zone de texte.
- 5 Cliquez sur **Appliquer Filtre(s)**.  
La liste des entités correspondant aux critères de recherche apparaît et présente les colonnes, Propriétaire, Type et Valeur.  
**Remarque :** Sélectionnez un élément dans la liste de résultats, puis faites un clic droit pour accéder aux options telles que **Zoom sélectionné** et **Afficher les propriétés de l'entité**.
- 6 Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter résultat**.  
La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 7 Spécifiez le nom du fichier et le répertoire où vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue enregistre les résultats dans un fichier **.csv** (valeurs séparées par une virgule).
- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Recherche d'entité.

## Mesurer dans le mode EDA

AutoVue permet de prendre des mesures dans les fichiers EDA. Lorsque vous mesurez, vous avez l'option de sélectionner (Modes de Sélection) des points géométriques ou électriques sur le dessin.

Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer** pour accéder aux options de mesure.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur

**Mesurer** .





Le tableau suivant répertorie les options de mesure disponibles :




Nom	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés.
Arc	Mesure un arc sélectionné.
Surface	Mesure une surface sélectionnée.
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés.
Distance minimale	Mesure la distance minimale entre deux entités.

## Modes de sélection EDA

Les **modes de sélection** vous permettent de choisir des points géométriques ou électriques précis. Par exemple, si vous choisissez **Sélectionner broche**, placez le curseur sur la broche pour la surligner, puis cliquez. Surlignez et sélectionnez une seconde broche pour mesurer la distance entre les deux.

Les modes de sélection vous permettent de choisir le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité, ainsi que les broches, les trous d'interconnexion et les origines de symboles. Le tableau ci-dessous présente les modes de sélection disponibles :

Icône	Sélectionner	Description
	D'arrivée	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près d'une extrémité (point d'arrivée) d'une composante.
	Central	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du centre d'une composante elliptique.
	Milieu	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du milieu d'une composante linéaire.
	Broche	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche une broche.

Icône	Sélectionner	Description
	Trou d'interconnexion	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un trou d'interconnexion.
	Origine symbole	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un composant entier.
	Libre	Permet de sélectionner n'importe quel point sur le document.

## Mesure de distance

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance**.
- 3 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**.  
Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection EDA**

- 4 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.

**Remarque :** Pour mesurer la distance le long d'un chemin, sélectionnez **Cumulée**.

- 5 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 6 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.

**Remarque :** Si vous avez sélectionné **Cumulée**, cliquez d'autres points sur le document pour créer le chemin désiré.

- 7 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X et delta Y, ainsi que la « Distance Manhattan » s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.



- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.


## Calibrer la distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points ou une distance cumulée.  
**Voir Mesure de distance**
- 2 Dans la boîte de dialogue Mesures, cliquez sur **Calibrer**.
- 3 La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 4 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 5 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance par un facteur précis.
- 6 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure de la distance minimale


L'option **Distance minimale** vous permet de mesurer la distance minimale entre deux entités. Les entités que vous pouvez sélectionner sont les suivantes : réseau, broche, trou d'interconnexion et piste.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance minimale**.
- 3 Cliquez sur **Ensemble 1**  pour choisir les entités qui seront utilisées comme points de départ.
- 4 Choisissez les modes de sélection à utiliser comme entités de mesure.  
**Voir Modes de sélection EDA**  
**Remarque** : Si vous cliquez sur **Sélectionner réseaux**, vous ne pouvez pas sélectionner par la suite un autre type d'entité.
- 5 Sélectionnez le premier groupe d'entités sur le document.  
Les entités s'affichent surlignées.  
**Remarque** : Pour supprimer un groupe sélectionné, cliquez sur **Effacer groupe**.

- 6 Cliquez sur **Ensemble 2**  pour choisir les entités qui seront utilisées comme points d'arrivée.
- 7 Sélectionnez le deuxième groupe d'entités sur le document.  
Les entités s'affichent surlignées d'une couleur différente.
- 8 Dans la liste des unités de distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la distance.  
**Remarque :** Sélectionnez **Zoom** vers le résultat si vous voulez effectuer un zoom avant sur la mesure affichée.
- 9 Cliquez sur **Calculer**.  
La distance minimale du premier groupe d'entités au second est surlignée par une ligne. La distance mesurée, delta X et delta Y, ainsi que la « Distance Manhattan » s'affichent dans la section de mesure de la distance minimale de la boîte de dialogue.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesurer la surface


L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Surface**.
- 3 Sélectionnez **Entre les sommets** si vous voulez mesurer la surface entre des sommets sur le dessin. Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**.  
Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection EDA**
- 4 Sélectionnez **Forme** si vous voulez mesurer l'aire d'une forme prédéfinie sur le dessin. Les modes de sélection sont désactivés.
- 5 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface.
- 6 À partir de la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer le périmètre.
- 7 Dans le groupe Résultat net d'aire, sélectionnez **Ajouter** pour cumuler le résultat net d'aire de différentes zones.  
Pour enlever une aire du résultat net d'aire, sélectionnez **Soustraire**.

- Sélectionnez **Effacer** pour effacer le résultat net d'aire.
- 8 Si vous avez sélectionné **Entre les sommets**, cliquez des points sur le dessin afin de définir la surface.  
Les points sont reliés par des lignes. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.
  - 9 Si vous avez choisi **Forme**, cliquez sur le contour d'une forme déjà définie sur le document.  
La forme est surlignée. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
  - 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.


## Mesurer un angle

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre les points d'un dessin.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Angle**.
- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'angle entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**.  
Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection EDA**
- 4 Sélectionnez **Entre 2 droites** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
- 5 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 6 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.
- 7 Si vous avez choisi **Entre 2 droites**, cliquez sur deux droites pour définir l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc. L'angle mesuré s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le dessin et de mesurer son rayon, son centre et son diamètre.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Arc**.
- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**.  
Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection EDA**
- 4 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc prédéfini.
- 5 À partir de la liste Info sur arc, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
- 6 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 7 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par un arc. Les mesures des coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur d'arc, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 8 Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer.  
L'arc est surligné. Les mesures des coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur d'arc, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Calibrer un arc

- 1 Mesurez un arc.  
**Voir Mesure d'un arc**
- 2 Dans la boîte de dialogue Mesures, cliquez sur **Calibrer**.

La boîte de dialogue Calibration rayon apparaît, affichant la mesure du rayon.

- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Expressions EDA

### Segment annulaire

Une barrette circulaire du matériau conducteur qui demeure après un trou a été foré à travers la pastille d'une carte de circuit imprimé.

### Anti-cuivre

Un espace dans une zone de remplissage dans lequel le cuivre ne peut être mis.

### Ouverture

Une ouverture, comparable à l'aperture d'un appareil photo. Utilisée pour phototraçage. Les ouvertures sont disponibles dans des multiples grandeurs et formes.

### Liste d'ouvertures

Un fichier texte contenant les dimensions pour toute ouverture utilisée pour le phototraçage de l'art PCB.

### Grappes

Les grappes consistent des composants qui se rassemblent selon leurs relations mutuelles et qui sont insérés en proximité l'un à l'autre sur la carte. Ça sert à maintenir court les connexions PCB afin de faciliter le travail avec la carte.

## Composant

Un élément ou une partie PCB.

## Densité de composants

La quantité de composants dans une zone unitaire d'une carte de circuit imprimé.

## Trou de composant

Un trou dans la carte de circuit imprimé correspondant à une broche ou à un fil d'un composant. Ce trou sert deux fonctions : attacher le composant à la carte et établir la connexion électrique entre la broche ou le fil et le reste de la circuiterie sur la carte.

## Répertoire de composants

Un fichier de données contenant les empreintes des plots pour un nombre de composants.

## Côte composant

Le haut niveau de couche d'une carte où la plupart de composants sont insérés.

## Composant sérigraphie

Les marques sérigraphies de la carte de circuit imprimé qui apparaissent sur le côté composant. La sérigraphie est appliqué sur l'épargne de soudage.

## Composant de l'épargne de soudage

La couche colorée et souvent transparent qui est appliquée sur le cuivre gravé. Elle protège des zones spécifiées de processus de soudage.

## Connexion

Un chemin qui n'est pas acheminé, partiellement acheminé, ou entièrement acheminé entre deux pastilles. Dans un netet avec  $x$  pastilles, ils y sont précisément  $x-1$  nombre de connexions.

## Coulée de cuivre

Une méthode par quel une zone de cuivre est remplisse avec un motif spécial, avec des objets qui croisent la zone ou qui restent dans la zone sans être touché.

## Zone de cuivre

Une zone sur la carte réservée à être couvert par une couche en cuivre durant fabrication. Aussi connue sous le nom de « zone métal ».

## Hachures

La rupture de grandes zones conductrices en utilisant un motif de lignes et espaces dans le matériau conducteur.

## Indicateur d'emplacement

Une chaîne de caractères dénotant le type du composant et un nombre qui est unique à ce composant.

## Densité

Le degré d'emballage d'agglomération de composants sur une carte de circuit imprimé. En général, la densité se calcule comme le nombre de pouces carrés équivalents pour IC ; une valeur plus bas signifie une carte plus dense.

## Composants discrets

Composants avec trois ou moins connexions électriques (par exemple, résistances ou condensateurs).

## Vérification électrique

Le processus de vérifier la carte de circuit imprimé pour s'assurer que les connexions désormais s'accordent avec celles spécifiées dans les listes d'interconnexions.

## Zone de remplissage

Une zone qui spécifie un espace à remplir avec du cuivre.

## Petit pas

Une classe de composants surface-monture caractérisée par des broches mesurantes 0.025 pouces ou moins du centre de pastille au centre de pastille.

## Empreinte des plots

La description matérielle d'un composant. Se compose de trois éléments : **empilage de pastille**, représentant les pastilles du composant ; **obstacles**, représentant parmi autres choses, le contour matériel du composant ; sérigraphies, droits interdits/conservés, information sur plan de montage ; et **texte** documentant l'information sur l'empreinte des plots (par exemple, le nom du composant). Vous pouvez accorder chaque projet son propre répertoire contenant toutes les empreintes des plots utilisées pour le projet.

## Retour de masse

Un grand espace sur la carte de circuit imprimé, normalement une couche entière, pourvoyant une prise de parc commune pour tous les composants broche de terre, et autres prises des parcs.

## Dissipateur thermique

Un dispositif mécanique composé d'un matériau de conductivité haute thermique qui disperse la chaleur produite pas un composant ou ensemble d'éléments.

## Heuristique

Une méthode de routage qui s'agit de multiples essais pour appliquer des très simples motifs de routage à des connexions non-acheminées afin de compléter le routage facilement et propre. Typiquement, l'heuristique est utilisée pour la mémoire et pour le routage point au point.

## Trou

La zone où le matériau de carte doit être retiré par forage ou par broyage.

## **Isolement**

La distance d'isolement autour d'une pastille, une piste, ou un trou d'interconnexion qui spécifie l'approche la plus proche permise par les conducteurs d'un autre ensemble de signaux.

## **Fil de liaison**

Un fil ou un composant électrique discret utilisé afin de produire des connexions électriques entre les points qui n'ont pas de gravure cuivrée grâce à la densité de la carte ou un autre facteur.

## **Doit interdire**

Remplissage de surface où le routage est interdit.

## **Pastille**

La pastille requise pour une broche de montage surface.

## **Couche**

Une dans une série de plans dans un dessin PCB sur lequel les pistes sont arrangées pour connecter des composants. Les trous d'interconnexion raccorde les pistes et les zones entre les couches.

## **Routage manuel**

Des connexions uniques, sous la forme de traces, sommets, arc, etc., qui sont insérées manuellement dans le dessin PCB.

## **Trou de montage**

Un trou utilisé pour le support mécanique d'une carte imprimée ou pour l'attache mécanique de composants à une carte imprimée.

## **Carte multi-couche**

Une carte circuit imprimée qui a multiples couches, séparées par matériau diélectrique, avec connectivité entre couches qui a été établie par des trous

d'interconnexion ou des composants à insérer. Cette expression se réfère à une carte possédant plus que deux couches.

## Net

Un circuit logique qui origine a été créé dans un schéma et qui a été transféré à une carte pour décrire les connexions électriques requises. Les connexions peuvent être complétées en utilisant des trous d'interconnexions, des pistes, ou des zones. Voir Trace (Piste).

## Liste d'interconnexions

Liste de noms des symboles ou des parties et leur points de connexion que sont logiquement raccordés dans chaque net d'un circuit. Une liste d'interconnexions peut être extraite électroniquement d'un ordinateur ou d'un bon schéma.

## Obstacle

Un dessin de conception représentant un objet sur la carte. Il faut le prendre en compte durant le routage, le placement, ou bien la coulée de cuivre.

## Pastille

Dans un PCB, une forme en cuivre sur une ou plusieurs couches (on peut avoir un trou et un isolement autour de cuivre) utilisée pour raccorder un composant broche au PCB. La pastille indique où sont les broches d'un composant.

## Empilage de pastille

Une liste numérotée de descriptions des pastilles. Chaque description contient une définition de pastille, incluant la couche, le diamètre de foret, grandeur, décalage, et largeur de garde l'épargne de soudage.

## PCB (Printed Circuit Board, carte de circuit imprimé)

Les PCB sont composés des composants apposés à une surface commune et connectés par des pistes cuivrées.

## Broche

La portion d'un composant auquel une connexion électrique peut être faite.

## Faisceau de tubes (ratsnest)

Un nombre de connexions lignes-droites non-acheminées entre deux ou plusieurs pastilles représentant les connexions électriques dans la liste d'interconnexions. Le faisceau de tubes sert comme un formule de rappel que les pastilles doivent être raccordées et que, actuellement, il y en a pas de piste sur la carte afin de faire cette connexion.

## Référence

Un point spécifié qui sert comme une référence pour trouver une carte de circuit imprimé ou une couche pour fabrication.

## Routage

Placer des interconnexions conductrices entre les composants sur un dessin de conception PCB. Le processus de transformer des nets en pistes.

## Schéma

Une dépicition graphique d'un circuit électrique.

## Segment

La piste partielle qui existe entre deux sommets adjacents ou entre un sommet et une broche. (Parfois la piste entre deux broches est aussi appelée un segment, mais connexion est l'expression plus propre ici.)

## Signal

Une impulsion électrique d'un voltage prédéterminé, courant, polarité, et largeur d'impulsion.

## Sérigraphie

Texte ou contours (en encre) sur l'épargne de soudage, sur la surface, et parfois sur le fond modules de carte. Une sérigraphie est utilisée pour le placement du composant et identification sur un PCB.

## TMSAcronyme pour Technologie de Montage Surface.

La technologie de carte de circuit imprimé où les fils de sortie sur les puces et les composants sont soudés sur la surface de la carte plutôt que insérés en dedans. L'utilisation de TMS produit des cartes de circuits imprimé plus petits, et plus rapidement.

## Épargne de soudage

Un plot negatif de pastille avec une bande protection autour des pastilles. Aussi, un vernis qui s'applique pour empêcher le soudage de se coller aux espaces non voulus sur le PCB.

## Pâte à braser

Un motif qui sert comme modèle pour l'application de pâte à braser durant la fabrication de la carte.

## Côte soudure

La surface de la carte de circuit imprimé en face de cela sur laquelle la plupart de composants sont montés (côte composant). D'ailleurs, la couche base de la carte.

## Point d'essai

Un point précis d'accès à un circuit électrique utilisé pour les essais électriques.

## Trou débouchant via

Un trou d'interconnexion qui embraille les couches de surface sur un PCB. Voir Trou d'interconnexion.

## Trace (Piste)

Les pistes cuivrées (connexion électrique entre deux ou plusieurs points) sur le PCB et la représentation sur l'écran de ce cuivre.

## Évents hélicöidal

Des motifs gravés dans la carte, permettant des gaz formés durant la fabrication à échapper.

## Sommet

Point logique où la piste se termine et recommence. Un sommet existe à chaque point où la direction de piste change.

## Trou d'interconnexion (traversé)

Un trou joignant les couches PCB. Un **trou d'interconnexion traversé** raccorde les couches surfaces d'une carte. Sur les cartes avec multiples couches, un trou d'interconnexion qui ne réjoint pas la couche surface d'un côté s'appelle un **trou de liaison borgne**. Un trou d'interconnexion qui ne rejoint aucun côté est extérieurement invisible et s'appelle un **trou de liaison enterré**.

## Trou d'interconnexion (empilage)

Une liste numérotée de descriptions des trous d'interconnexion. Chaque description contient une définition, incluant la couche, le diamètre de foret, la grandeur, le décalé, et épaisseur de garde d'épargne de soudage.

## Trou d'interxonnexion obturateur longitudinal

L'attaque cuivrique qui existe entre une pastille TMS (Technologie de Montage Surface) et un correspondant d'un trou d'interconnexion sortant.

## Connexion à course nulle

Une connexion entre les couches qui n'a pas été acheminée où les points d'extrémité dans la connexion possèdent les même coordonnées X et Y.

## Zone

Une zone sur une couche PCB indiquée comme cuivre ou anti-cuivre. Les zones cuivrées peuvent avoir des noms net, pendant que les zones anti-cuivrées le l'ont pas.



# Utilisation de fichiers 3D

Le mode 3D offre de nombreuses façons de manipuler le modèle. Par exemple, vous pouvez sélectionner des parties du modèle afin de les transformer indépendamment du reste du modèle. Vous pouvez également modifier la visibilité et les attributs de la partie de modèle sélectionnée. Le modèle 3D permet aussi d'effectuer une recherche de propriétés d'entité et de masse, d'importer des modèles 3D dans la fenêtre active et d'exporter des fichiers dans d'autres formats. De plus, les axes principaux vous indiquent la position des axes X, Y et Z au cours des opérations que vous effectuez dans AutoVue.

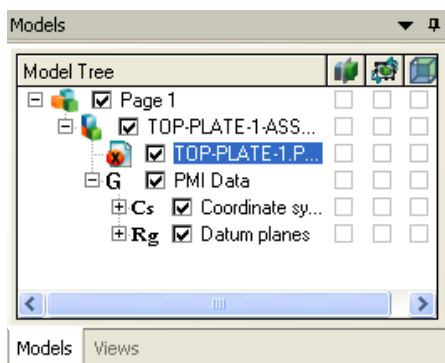
L'option **Perspective** affiche les objets en trois dimensions en ajustant les distances, les plans et les surfaces courbes pour donner une impression de profondeur. Des options vous permettent de régler l'éclairage qui entoure un modèle ou de régler simplement la source d'éclairage de celui-ci.

Vous pouvez également personnaliser les opérations en fonction de vos besoins. Par exemple, vous pouvez créer et enregistrer vos propres vues. Définissez des coupes transversales ou des découpes de modèles 3D. Créez un système de coordonnées à trois axes utilisable par défaut pour vos fichiers 3D.

AutoVue offre d'autres fonctions telles que la génération de nomenclatures (Bill of Material, BOM), le contrôle d'interférences et le filtrage PMI (Product and Manufacturing Information).

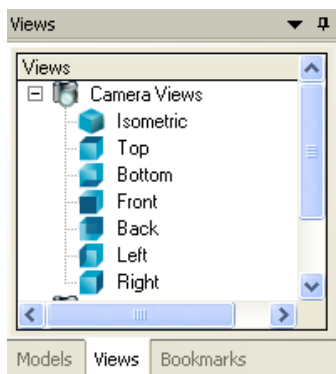
## Onglet Modèle

Cet onglet comprend l'arborescence du modèle. L'arborescence affiche des informations sur le modèle, telle que la hiérarchie, les relations entre les différentes parties, les assemblages, les corps et les notifications de XREF manquantes. Elle vous permet de sélectionner des parties différentes afin de modifier leurs attributs, tels que la couleur, la visibilité ; le mode de rendu ou la transformation.



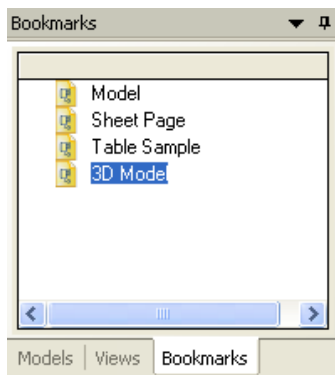
## Onglet Vues

L'onglet **Vues** dresse la liste des vues standard, natives et personnalisées. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues, et ajouter ou supprimer des vues personnalisées.



# Onglet Signets

L'onglet **Signets** dresse la liste des liens vers des vues spécifiques (vues en mode brouillon, plans 2D) et d'autres fichiers comportant des informations liées au modèle.



Naviguez entre ces fichiers et vues en cliquant sur les liens appropriés. Les signets conduisent à différentes vues de fichiers de CAO, de type espace de modèles CATIA, modèle 3D d'un fichier et documents techniques 2D associés en mode brouillon.

Si un signe plus apparaît à gauche d'un signet, cliquez dessus pour afficher les niveaux inférieurs du signet. Si un signe moins apparaît à gauche d'un signet, cliquez dessus pour réduire les niveaux inférieurs du signet.

Pour atteindre une destination spécifiée par un signet, cliquez sur le texte du signet ou sur l'icône de page à gauche du texte du signet.

## Axes principaux

Par défaut, l'espace de travail possède une représentation de trois axes dans son angle inférieur gauche. L'**axe X** est rouge, l'**axe Y**, vert et l'**axe Z**, bleu. Lorsque vous transformez un modèle ou définissez un point de vue, toutes les opérations sont réalisées par rapport à ces axes.

## Choix des parties d'un modèle

Vous pouvez sélectionner des parties du modèle dans l'**arborescence du modèle** ou dans l'espace de travail de sorte qu'elles s'y affichent surlignées. Vous pouvez également sélectionner une partie du modèle afin d'afficher toutes les parties identiques surlignées dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

**Voir également** *Arborescence du modèle*

**Remarque :** De plus, AutoVue vous permet de configurer le **surlignage de sélection**.

**Voir** *Configurer AutoVue pour des fichiers 3D*

## Sélection de parties du modèle dans l'espace de travail

- 1 Sélectionnez une ou plusieurs parties du modèle dans l'espace de travail.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Pour choisir les entités parents d'une partie sélectionnée, appuyez sur **Maj** et sélectionnez de nouveau cette partie.  
La liste contextuelle qui apparaît répertorie les entités parents de la partie.  
Dans cette liste, sélectionnez une entité.  
Les parties sélectionnées s'affichent surlignées sur le modèle et dans l'arborescence du modèle.
- 3 Pour sélectionner un ensemble de parties, accédez au menu **Édition**, choisissez **Sélection**, puis cliquez et faites glisser la souris autour des parties qui vous intéressent.  
Les entités encadrées sont sélectionnées et s'affichent surlignées dans l'arborescence du modèle.

**Remarque :** Si une entité sélectionnée est masquée dans l'arborescence du modèle, celle-ci est alors développée pour afficher l'entité sélectionnée.

**Voir** *Sélection de parties du modèle dans l'arborescence du modèle*

## Sélection de toutes les parties identiques d'un modèle

Sélectionnez une partie du modèle dans l'espace de travail, faites un clic droit, puis choisissez **Sélectionner les Parties identiques**.

Toutes les parties identiques sont surlignées sur le modèle et dans l'arborescence du modèle.

Si aucune partie identique n'est trouvée, un message vous en informe.

**Remarque :** Vous pouvez également sélectionner des sous-assemblages et choisir **Sélectionner les Parties identiques** afin d'afficher tous les sous-assemblages identiques.

## Recentrage

L'option **Recentrer** repositionne le modèle au centre de la fenêtre Vue. Pour repositionner un modèle, vous pouvez utiliser une partie de modèle comme point de référence central. Plusieurs parties de modèle peuvent être utilisées comme point de référence central collectif.

## Recentrage d'un modèle par rapport à une partie de modèle

- 1 Sélectionnez les parties du modèle à utiliser.
- 2 Dans le menu **Afficher**, sélectionner **Recentrer**, puis **Sélection**.  
Le modèle est repositionné sur les parties utilisées comme point de référence central.

**Remarque :** L'option **Sélection** est disponible uniquement si des parties sont sélectionnées.

## Recentrer - Tout

L'option **Recentrer - Tout** repositionne le modèle entier au centre de l'espace de travail AutoVue.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer**, puis sélectionnez **Tout**.  
Le modèle est repositionné au centre de l'espace de travail.

## Recentrage d'un modèle sur une entité

Pour repositionner un modèle, vous pouvez utiliser une entité comme point de référence central. Les entités sont les suivantes :

Entité d'annotation	Description
Sommet	Tous les sommets sont surlignés. Sélectionnez le sommet à utiliser comme point de référence central. <b>Remarque :</b> Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet.
Arête	Toutes les arêtes sont surlignées. Sélectionnez l'arête à utiliser comme point de référence central. <b>Remarque :</b> Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur une arête.
Milieu d'arête	Surlignez toutes les arêtes du modèle. Sélectionnez le milieu d'arête à utiliser comme point de référence central.
Centre d'arc	Surlignez tous les arcs et cercles du modèle. Sélectionnez le centre d'arc à utiliser comme point de référence central. <b>Remarque :</b> Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un arc ou un cercle, ce qui indique le centre de l'arc.
Face	Sélectionnez la face à utiliser comme point de référence central. <b>Remarque :</b> Lorsque vous déplacez la souris le long d'une face du modèle, celle-ci est surlignée.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer**, puis sélectionnez **Entité**. La boîte de dialogue Recentrer apparaît.
- 2 Sélectionnez l'entité à utiliser comme point de référence central. Toutes les instances de l'entité sont surlignées.
- 3 Cliquez sur une instance de l'entité. Le modèle est repositionné sur l'entité utilisée comme point de référence central.
- 4 Quittez la boîte de dialogue Recentrer.

# Arborescence du modèle

L'arborescence du modèle affiche des informations sur le modèle, telle que la hiérarchie, les relations entre les différentes parties, les assemblages, les corps et les notifications de XREF manquantes. Elle vous permet de sélectionner des parties différentes afin de modifier leurs attributs, tels que la couleur, la visibilité ; le mode de rendu ou la transformation.

## Développement/réduction de l'arborescence du modèle

Vous pouvez développer l'arborescence du modèle pour afficher les entités enfants d'un ou de plusieurs nœuds sélectionnés.

**Remarque :** Vous pouvez aussi configurer le niveau auquel vous voulez développer l'arborescence du modèle.

### *Voir Configurer AutoVue pour des fichiers 3D*



- 1 Cliquez sur l'onglet **Modèle**.
- 2 Dans l'arborescence du modèle, sélectionnez le ou les nœuds que vous voulez développer, faites un clic droit, puis sélectionnez **Développer tous les enfants**.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs nœuds, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.


Les entités sélectionnées sont surlignées. L'arborescence de modèle se développe, affichant les entités enfants du ou des nœuds sélectionnés.


- 3 Pour réduire un nœud, sélectionnez-le, faites un clic droit, puis choisissez **Réduire les enfants**.

L'arborescence de modèle réduit le nœud sélectionné.

Vous pouvez aussi développer un nœud en cliquant sur . Pour réduire un nœud, cliquez sur .

## Icône de notification de XREF manquante

Dans l'arborescence du modèle, l'icône de **notification de XREF manquante**  s'affiche en regard de toute référence externe manquante. Pour savoir quelles XREF sont manquantes, procédez comme suit :

- 1 Dans la barre d'état, cliquez sur l'icône **Ressource** .
- La boîte de dialogue Propriétés apparaît.

**Remarque :** Vous pouvez également accéder au menu **Fichier**, puis sélectionner **Propriétés**.

- 2 Cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources**.  
Les XREF manquantes sont signalées dans la section Ressources de fichiers de références externes dans la boîte de dialogue.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue.  
**Voir Affichage d'informations détaillées sur les ressources manquantes**

## Sélection de parties du modèle dans l'arborescence du modèle

- 1 Cliquez sur l'onglet **Modèle**.
- 2 Sélectionnez les parties dans l'arborescence du modèle.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les parties sélectionnées s'affichent surlignées sur le modèle et dans l'arborescence du modèle.

## Masquage des parties d'un modèle

Vous pouvez masquer des parties spécifiques d'un modèle ou afficher uniquement des parties choisies et masquer le reste.

- 1 Sélectionnez les parties sur le modèle ou dans l'arborescence du modèle.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Les parties sélectionnées s'affichent surlignées sur le modèle et dans l'arborescence du modèle.
- 2 Pour masquer les parties sélectionnées, cliquez avec le bouton droit sur le modèle ou dans l'arborescence du modèle, puis sélectionnez **Masquer**.  
Les parties sélectionnées deviennent invisibles sur le modèle.
- 3 Pour afficher les parties sélectionnées et masquer le reste du modèle, faites un clic droit sur une partie sélectionnée dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle, puis sélectionnez **Masquer le reste**.  
Les parties sélectionnées s'affichent dans l'espace de travail et le reste du modèle devient invisible.

## Importation de modèles 3D

Vous pouvez importer d'autres modèles 3D dans le fichier actif.

**Remarque :** Le modèle importé doit être tridimensionnel et avoir des dimensions semblables.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier pour maquette**.  
La boîte de dialogue Maquette apparaît.
- 2 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Entrez le nom du fichier ou cliquez sur Parcourir afin de repérer le fichier à importer.
- 4 Choisissez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.  
Le fichier apparaît dans la boîte de dialogue Maquette.

**Remarque :** Vous pouvez importer plusieurs fichiers de la même manière.

- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les fichiers que vous avez importés apparaissent dans l'espace de travail.
- Remarque :** Une fois le fichier ouvert, vous pouvez le positionner comme vous le souhaitez en utilisant l'outil de transformation ou l'aligner avec l'outil d'alignement des pièces, ou encore, exécuter des vérifications d'interférence.

**Voir Transformation**

**Alignement de pièces**

**Vérification d'interférence**

## Suppression de modèles dans une maquette

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier pour maquette**.  
La boîte de dialogue Maquette apparaît.
- 2 Sélectionnez les fichiers que vous voulez retirer.
- 3 Cliquez sur **Retirer**.  
Les fichiers sont retirés de la liste.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les fichiers disparaissent de l'espace de travail.

## Conversion de modèles 3D en d'autres formats

Parfois, vous aurez besoin de convertir un modèle 3D afin de pouvoir l'utiliser avec une application dans laquelle il n'a pas été créé. Pour cette raison, AutoVue fournit plusieurs formats de fichier de conversion.

## Options de conversion

Selon le type de conversion souhaité, les options disponibles dans la boîte de dialogue Conversion changent. Ces options sont :

Option	Description
Enregistrer sous	Indiquer le nom et le chemin du fichier où le fichier de conversion doit être stocké. Ce fichier est également connu comme fichier de sortie. Vous pouvez utiliser le bouton <b>Parcourir</b> pour fournir à AutoVue ce chemin de fichier.
Convertir pages	<p>La liste contient tous les types possibles de formats de fichier de sortie actuellement disponibles pour la conversion. Les formats actuellement disponibles sont :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CALS GP4</li><li>• Raster (eps)</li><li>• HP Laserjet Printer (PCL)</li><li>• Fichier RLC</li><li>• Format PCX binaire</li><li>• PDF</li><li>• Stéréolithographie (STL)</li><li>• TIFF</li><li>• Langage de modélisation de la réalité virtuelle (langage VRML)</li><li>• Binaire Windows (BMP)</li></ul>
Sous-format	<p>La liste <b>Sous-format</b> apparaît lorsque vous sélectionnez <b>TIFF</b> ou <b>STL</b> dans la liste <b>Convertir au format</b>. Sélectionnez le sous-format dans la liste.</p>
Résolution couleur	<p>Choisir une des options suivantes à partir de la liste déroulante :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1</b> = Noir et blanc</li><li>• <b>4</b> = 16 couleurs</li><li>• <b>8</b> = 256 couleurs</li><li>• <b>24</b> = True color</li><li>• <b>auto</b> = AutoVue sélectionne la profondeur d'échantillonnage qui correspond le mieux au fichier original.</li></ul> <p><b>Remarque :</b> Cette option n'est pas disponible pour les formats <b>STL</b> ou <b>VRML</b>.</p>

Option	Description
Valeurs de triangle Positives	Cette option change toutes les coordonnées des sommets pour les rendre positives. <b>Remarque :</b> Cette option n'est disponible que si <b>Convertir pages</b> est réglé sur <b>STL</b> .
Convertir zone	La zone du fichier à convertir : Option <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Toutes</b> - convertit tout le fichier.</li><li>• <b>Affichage</b> - fait référence à l'image à cadrer dans la page de sortie. Par exemple, si vous avez fait un zoom sur une région particulière du fichier, c'est cette partie du fichier qui sera convertie.</li><li>• <b>Étendue</b> - convertit l'intégralité du fichier.</li><li>• <b>Sélectionnée</b> - convertit les pièces du modèle sélectionnées.</li></ul> <b>Remarque :</b> Les options disponibles dépendent du format choisi.
Les pages du fichier à convertir	Le nombre de pages à convertir: Option <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Toutes</b> - convertit toutes les pages du fichier</li><li>• <b>Active</b> - convertit la page active du fichier</li><li>• <b>Gamme</b> - convertit les pages du fichier à l'intérieur de la gamme</li></ul> <b>Remarque :</b> Option disponible uniquement pour les conversions vers <b>TIFF</b> .
X et Y	Spécifiez <b>X</b> et <b>Y</b> pour définir la résolution des fichiers convertis. Choisir des Points, des pouces et des millimètres pour unités. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>X</b> indique le nombre de pixels horizontaux</li><li>• <b>Y</b> indique le nombre de pixels verticaux</li></ul> <b>Remarque :</b> Parfois, AutoVue programmera <b>X</b> et <b>Y</b> pour correspondre aux spécifications du format de fichier de conversion sélectionné

## Pour convertir une modèle 3D

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.  
La boîte de dialogue Convertir apparaît.
- 2 Dans le champ **Enregistrer sous**, entrez le chemin et le nom du fichier, ou cliquez sur **Parcourir** afin de repérer le répertoire dans lequel vous voulez convertir le fichier, puis entrez un nom de fichier.

- 3 Dans la liste Convertir au format, sélectionnez le format auquel vous voulez convertir le fichier.

**Remarque :** Les options Sortie et Convertir zone varient selon le type de format que vous choisissez.

- 4 Sélectionnez les options de Sortie et de Convertir zone que vous voulez fixer pour le fichier.

**Voir Options de conversion**




- 5 Cliquez sur **OK**.






La boîte de dialogue Conversion en cours apparaît. Cette boîte de dialogue disparaît lorsque le premier fichier est converti.


## Manipulation de vues




AutoVue permet de manipuler l'affichage d'un modèle 3D. Vous pouvez faire pivoter, mettre à l'échelle ou translater un modèle ou une sélection de pièces de modèle. Vous pouvez aussi naviguer d'une page à l'autre dans un fichier à plusieurs pages.

Vous pouvez accéder à ces options dans le menu **Affichage**. Ces options sont les suivantes :

Menu	Sous-menu	Description
Zoom	Zoom avant	Applique un facteur d'agrandissement de 2. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Zoom arrière	Applique un facteur de réduction de 2. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Précédente	Rétablit le niveau de zoom précédent. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et effectuer une sélection dans le menu contextuel.
	Sélectionné	Redimensionne l'objet de sorte qu'il occupe la totalité de la fenêtre.

Menu	Sous-menu	Description
	Zoom dynamique	Cliquez et faites glisser la souris pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Zone zoom	Cliquez et déplacez la souris pour tracer un cadre autour d'un objet que vous souhaitez agrandir aux dimensions de la fenêtre. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et effectuer une sélection dans le menu contextuel.
Zoomer pour ajuster		Redimensionne l'objet pour l'ajuster à la fenêtre. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et effectuer une sélection dans le menu contextuel.
Panoramique		Cliquez et faites glisser pour repositionner le modèle, puis relâchez le bouton de la souris. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et effectuer une sélection dans le menu contextuel.
Faire pivoter		Cliquez et faites glisser pour faire pivoter le modèle sur les trois axes, puis relâchez le bouton de la souris. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  ou faire un clic droit dans l'espace de travail et effectuer une sélection dans le menu contextuel.

Menu	Sous-menu	Description
Rotation		<p>Cliquez et faites glisser l'objet dans la direction souhaitée pour effectuer une rotation continue, puis relâchez le bouton de la souris. Pour arrêter la rotation de l'objet, cliquez dans l'espace de travail.</p> <p><b>Remarque :</b> La vitesse de rotation est fonction de la vitesse à laquelle vous déplacez la souris. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur .</p>
Recentrer	Tout	<p>Repositionne le modèle entier au centre de l'espace de travail AutoVue.</p> <p><b>Voir Recentrage</b></p>
	Sélectionné	<p>Cette option est disponible uniquement quand une ou plusieurs parties sont sélectionnées. Celles-ci sont considérées comme point de référence central pour le repositionnement du modèle.</p> <p><b>Voir Recentrage</b></p>
	Entité d'annotation	<p>Pour repositionner un modèle, vous pouvez utiliser une partie ou une entité de modèle comme point de référence central.</p> <p><b>Voir Recentrage</b></p>
Vues de la caméra		<p>Affiche des vues différentes de modèles 3D : Isométrique, Haut, Bas, Devant, Derrière, Gauche, Droite et Points de vue.</p> <p>Cliquez avec le bouton droit dans l'espace de travail, puis sélectionnez la vue dans le menu contextuel.</p> <p><b>Voir Vues 3D</b></p>
Vues		<p>Créez vos propres vues de modèles 3D.</p> <p>Faites un clic droit dans l'espace de travail, puis sélectionnez la vue dans le menu contextuel.</p> <p><b>Voir Vues 3D</b></p>

Menu	Sous-menu	Description
Page	Page suivante	Permet d'accéder à la page suivante dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Page précédente	Permet d'accéder à la page précédente dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .
	Numéro de page	Permet d'accéder à la page spécifiée dans un fichier comportant plusieurs pages. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  .

## Création d'une vue utilisateur

Dans certains cas, vous souhaitez créer et sauvegarder vos propres vues. AutoVue vous permet de définir une vue et de l'ajouter aux **vues définies par l'utilisateur**.

**Remarque :** Vous pouvez effectuer ces opérations en modes Affichage et Annotation. Les vues que vous appliquez aux modèles affichés en mode Annotation sont enregistrées comme parties intégrantes du fichier d'annotation.

- 1 Appliquez vos propres vues ou transformations au modèle affiché.  
**Remarque :** Les états pour les vues que vous pouvez appliquer et sauvegarder pour votre vue définie du modèle affiché sont Étendues, Rotation, Transformation de Modèle, Mode de rendu, Couleur, Transparence, Visibilité, Section, Paramètres d'affichage et les vues des modèles importés.
- 2 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues, Vues définies par l'utilisateur**, puis **Ajouter une vue**.  
La boîte de dialogue Ajouter Vue définie par l'utilisateur apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues**, puis faire un clic droit sur **Vues définies par l'utilisateur** et sélectionner **Ajouter une vue**, ou faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Vues, Vues définies par l'utilisateur**, puis **Ajouter une vue**.

3 Entrez le nom de la vue à définir.

4 Cliquez sur **OK**.

Pour accéder à la vue que vous avez définie, cliquez sur l'onglet **Vues** et sélectionnez-la à partir de l'arborescence des vues définies par l'utilisateur ou sélectionnez **Vues** et **Vues définies par l'utilisateur**.

**Remarque :** Vous pouvez aussi alterner entre les **Vues définies par l'utilisateur** et les **Vues standard** sans affecter vos vues personnalisées.

## Suppression d'une vue personnalisée

1 Dans Vues définies par l'utilisateur, sélectionnez la vue à supprimer, faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer**.

Une boîte de dialogue Confirmation s'affiche.

2 Cliquez sur **Oui**.

La vue disparaît de l'arborescence.

## Affichage d'attributs

AutoVue offre différentes méthodes de rendu pour l'affichage d'un modèle de CAO 3D. Vous pouvez également ajuster le degré de transparence, modifier la couleur ou la visibilité en fonction de vos préférences.

## Modes de rendu

Le choix entre les modes de rendu implique habituellement un choix entre le niveau de détail et la vitesse de rendement du modèle. Par exemple, le modèle Ombré est tridimensionnel et fortement détaillé mais son rendu prend plus de temps. Les modes de rendu disponibles sont les suivants :

Méthode	Description
Filaire	Un squelette construit en utilisant des lignes et des courbes qui représentent les "vraies" arêtes du modèle. Toutes les lignes internes sont visibles.
Ombré	Un modèle solide construit à partir de surfaces et de plans. Ces surfaces sont ombrées pour donner l'illusion des trois dimensions.
Faces cachées	Un modèle filaire construit avec toutes les lignes internes cachées.

Méthode	Description
Silhouette	Un modèle filaire construit avec toutes ses lignes internes visibles mais incluant les arêtes additionnelles de silhouette. Ce ne sont pas les "vraies" arêtes du modèle mais elles aident à visualiser le modèle.
Polygones	Un squelette construit avec des polygones non remplis.
Ombre filaire	Un modèle solide et contouré, construit de plans et de surfaces. Le contour est une ligne solide et les surfaces du modèle sont ombrées afin d'augmenter l'illusion de trois dimensions.
Réfléchissant	Un modèle solide construit à partir de surfaces et de plans. Ces surfaces comportent un contour réfléchissant qui accentue les ombres du modèle.
Câble réfléchissant	Un modèle solide et contouré, construit de plans et de surfaces. Le contour est une ligne continue et les surfaces du modèle sont ombrées afin d'augmenter l'illusion 3D.

## Modification du mode de rendu

**Remarque :** Une coche apparaît en regard du mode de rendu en cours.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Mode rendu**.

**Remarque :** Vous pouvez également modifier le mode de rendu pour certaines parties du modèle.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mode rendu** .

Le mode rendu choisi est appliqué au modèle ou aux parties sélectionnées du modèle.

## Modification de la visibilité

Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer des parties sélectionnées. Cette opération est réalisable à partir de l'arborescence Modèle ou de l'espace de travail.

**Voir également** *Arborescence du modèle*

- 1 À partir de l'arborescence Modèle, désélectionnez la case à cocher correspondant à la partie du modèle que vous voulez cacher.

- 2 Cochez les cases correspondant aux parties du modèle que vous voulez afficher.

Les parties choisies s'affichent ou deviennent invisibles sur le modèle.

**Remarque :** Vous pouvez aussi sélectionner les parties du modèle que vous voulez rendre invisibles directement sur le modèle ou dans l'arborescence Modèle, puis faire un clic droit et sélectionner **Cacher**. Sélectionner **Cacher le reste** affiche les parties sélectionnées du modèle et masque le reste.

## Modification de la couleur de modèle

Vous pouvez changer la couleur du modèle affiché, le fond et même quelques outils pour répondre à vos préférences.

- 1 Choisissez l'élément dont vous souhaitez changer la couleur.

**Remarque :** Si aucune partie n'est sélectionnée, la modification s'applique à la totalité du modèle.

- 2 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Couleur**. La boîte de dialogue Couleur apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couleur** .

- 3 Sélectionnez la couleur que vous voulez modifier.

- 4 Cliquez sur **Appliquer**.


Le changement de couleur est appliqué aux parties sélectionnées.

**Remarque :** Pour définir la couleur du modèle comme couleur par défaut, répétez les étapes 1 et 2, puis cliquez sur **Réinitialiser** dans la boîte de dialogue Couleur.

## Ajustement de la transparence

Vous pouvez ajuster le degré de transparence d'un modèle. Cette fonction s'applique uniquement au mode modèle ombré.

- 1 Choisissez les parties dont vous souhaitez ajuster la transparence.
- 2 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Transparence**. La boîte de dialogue Transparence apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Transparence** .

- 3 Pour ajuster la transparence d'une sélection, cliquez sur les flèches pour augmenter ou diminuer le degré de transparence.

Sélectionnez **Appliquer dynamiquement** si vous souhaitez que la transparence change lorsque vous actionnez le curseur.

**Remarque :** Pour ajuster le niveau de transparence, vous pouvez également entrer 0 ou 1 dans le champ **Valeur**. La valeur **0** rend le modèle opaque (paramètre par défaut) et **1** le rend transparent.

- 4 Cliquez sur **Fermer** pour valider la modification et fermer la boîte de dialogue Transparence.

## Modification de la résolution du maillage

- 1 Choisissez les parties dont vous souhaitez modifier la résolution de maillage.
- 2 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis sélectionnez **Résolution de maillage**. Vous avez alors la possibilité de sélectionner **Haute**, **Moyenne** ou **Basse**.

**Remarque :** Cela n'affecte pas les paramètres par défaut de la Résolution Maillage.

## Paramètres d'éclairage

Le paramètre d'éclairage par défaut consiste en une lumière blanche située à 10 heures par rapport au modèle. Dans la boîte de dialogue Éclairage, il est représenté par une ampoule grise de lumière positionnée à 10 heures le long de la circonférence de la sphère la plus grande.

**Éclairage ambiant** est le paramètre de l'éclairage général autour d'un objet. Il fournit une illumination constante de chaque surface du modèle. Ce type d'éclairage est particulièrement efficace pour éclairer les surfaces qui ne sont pas directement exposées à une source lumineuse. Vous pouvez définir l'intensité ou la position source, en veillant à ne pas utiliser une valeur excessive qui saturerait l'image et nuirait à sa lisibilité.

L'option **Éclairage directionnel** permet d'ajuster la position de la source d'éclairage sur un objet.

Dans la boîte de dialogue Éclairage, vous pouvez :

- définir l'intensité et la position de l'éclairage ambiant ;
- définir la direction de l'éclairage ;
- ajouter et retirer une source d'éclairage ;
- modifier la couleur, la luminosité et la spécularité de l'éclairage.

**Voir Supprimer une source de lumière**

## Mise en lumière ambient

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Eclairage**.  
La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
- 2 Cliquez et faites glisser le curseur **Éclairage ambient** jusqu'à obtenir l'éclairage désiré.  
L'éclairage change au fur et à mesure du déplacement du curseur.  
**Remarque :** L'option **Personnalisé** est sélectionnée lorsque vous modifiez l'éclairage ambient.
- 3 Pour rétablir l'éclairage ambient par défaut, sélectionnez **Par défaut**.
- 4 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Éclairage.

## Définition de l'éclairage directionnel

Cette opération permet d'ajuster la position de la source d'éclairage sur le modèle. Vous pouvez ajouter une nouvelle source d'éclairage.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Eclairage**.  
La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
- 2 Pour modifier la direction de l'éclairage, cliquez et faites glisser la petite ampoule jusqu'à obtenir l'éclairage désiré.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire glisser l'ampoule blanche hors de la sphère plus grande.  
La direction de l'éclairage reflété sur le modèle 3D change automatiquement avec le mouvement de l'ampoule blanche.  
**Remarque :** L'option **Personnalisé** est sélectionnée lorsque vous ajustez la position de l'éclairage.
- 3 Pour rétablir les propriétés par défaut de la direction de l'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.
- 4 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Éclairage.

## Ajout d'une nouvelle source d'éclairage

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Eclairage**.  
La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
- 2 Sélectionnez **Deux éclairages**.  
Une nouvelle source d'éclairage s'affiche sous la forme d'une ampoule noire orientée à 5 heures.
- 3 Pour ajouter d'autres sources d'éclairage, cliquez avec le bouton droit dans le carré entourant l'ampoule, puis sélectionnez **Créer une source d'éclairage** dans le menu contextuel.

L'option Personnalisée et la nouvelle source d'éclairage est représentée par une ampoule blanche.

- 4 Cliquez et faites glisser la petite ampoule jusqu'à obtenir l'éclairage désiré.
- 5 Pour rétablir le réglage par défaut de la source d'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.

**Remarque :** Le dessin peut comporter huit sources d'éclairage au maximum.

## Modification des propriétés d'éclairage

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Eclairage**. La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
- 2 Pour modifier les propriétés d'éclairage, telles que la couleur ou la luminosité, cliquez avec le bouton droit directement sur la petite ampoule, puis sélectionnez **Propriétés d'éclairage**. La boîte de dialogue Propriétés d'éclairage apparaît.
- 3 Sélectionnez une couleur dans le menu **Couleur**. En outre, vous pouvez actionner les barres de défilement **Luminosité** et **Spécularité** afin de modifier la luminosité de la source et la luminosité de la réflexion du modèle à la lumière, respectivement.
- 4 Cliquez sur **OK**. Les modifications des propriétés d'éclairage sont validées.

**Remarque :** Pour rétablir les propriétés d'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.

- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.

## Supprimer une source de lumière

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Eclairage**. La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
- 2 Faites un clic droit directement sur l'ampoule blanche à retirer, puis sélectionnez **Retirer Éclairage**. La petite ampoule disparaît et la modification de l'éclairage se répercute à l'écran.
- 3 Pour rétablir les propriétés par défaut de l'éclairage, vous pouvez sélectionner **Par défaut**.
- 4 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.

# Vues 3D

Vous pouvez afficher différentes vues de modèles 3D ou créer les vôtres.

## Vue par défaut

La **vue par défaut** représente la vue isométrique des modèles CAO 3D. Dans ce point de vue, la caméra est positionnée à égale distance des trois axes et pointe directement vers l'origine.

## Définition des vues standard ou de la caméra

Au lieu d'activer le mode Rotation, vous pouvez visualiser différentes rotations prédéfinies à l'aide de l'option **Vues de la caméra** en modes Affichage et Annotation.

Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Vues de la caméra**, puis une vue prédéfinie à afficher. Les options d'affichage sont Isométrique, Haut, Bas, Devant, Derrière, Gauche et Droite.

Le modèle change en fonction de la vue sélectionnée.

**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues**, puis sur la vue à partir de l'arborescence Vues standard ou faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Vues de la caméra**.

## Définition des vues natives

AutoVue affiche les vues d'un fichier 3D enregistré dans son application native.

**Remarque :** Les vues natives ne sont proposées que si le fichier contient des vues.

Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Vues**, puis **Vues natives**.

Le modèle se réoriente en fonction de la vue sélectionnée.

Les options disponibles dépendent du fichier. Par exemple, AutoVue peut proposer les options Dernière vue enregistrée, Présentation, Devant, Derrière, Gauche, Droite, Haut, Bas, Isométrique, Trimétrique et Dimétrique.

**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues**, puis sur la vue à partir de l'arborescence **Vues natives** ou faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Vues**, puis **Vues natives**.

## Création d'une vue utilisateur

Dans certains cas, vous souhaitez créer et sauvegarder vos propres vues. AutoVue vous permet de définir une vue et de l'ajouter aux **vues définies par l'utilisateur**.

**Remarque :** Vous pouvez effectuer ces opérations en modes Affichage et Annotation. Les vues que vous appliquez aux modèles affichés en mode Annotation sont enregistrées comme parties intégrantes du fichier d'annotation.

- 1 Appliquez vos propres vues ou transformations au modèle affiché.

**Remarque :** Les états pour les vues que vous pouvez appliquer et sauvegarder pour votre vue définie du modèle affiché sont Étendues, Rotation, Transformation de Modèle, Mode de rendu, Couleur, Transparence, Visibilité, Section, Paramètres d'affichage et les vues des modèles importés.

- 2 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues, Vues définies par l'utilisateur**, puis **Ajouter une vue**.

La boîte de dialogue Ajouter Vue définie par l'utilisateur apparaît.

**Remarque :** Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues**, puis faire un clic droit sur **Vues définies par l'utilisateur** et sélectionner **Ajouter une vue**, ou faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Vues, Vues définies par l'utilisateur**, puis **Ajouter une vue**.

- 3 Entrez le nom de la vue à définir.

- 4 Cliquez sur **OK**.

Pour accéder à la vue que vous avez définie, cliquez sur l'onglet **Vues** et sélectionnez-la à partir de l'arborescence des vues définies par l'utilisateur ou sélectionnez **Vues** et **Vues définies par l'utilisateur**.

**Remarque :** Vous pouvez aussi alterner entre les **Vues définies par l'utilisateur** et les **Vues standard** sans affecter vos vues personnalisées.

## Suppression d'une vue personnalisée

- 1 Dans Vues définies par l'utilisateur, sélectionnez la vue à supprimer, faites un clic droit et sélectionnez **Supprimer**.

Une boîte de dialogue Confirmation s'affiche.

- 2 Cliquez sur **Oui**.

La vue disparaît de l'arborescence.

## Affichage de la projection en perspective d'un modèle 3D

L'option **Perspective** affiche les objets en trois dimensions en ajustant les distances, les plans et les surfaces courbes pour donner une impression de profondeur conforme à la vision souhaitée.

**Remarque :** L'option **Perspective** est utilisable dans n'importe quelle vue 3D puisqu'il s'agit d'une mode de projection plutôt qu'un point de vue.

Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels**, puis **Perspective**.

La profondeur du modèle est modifiée.

## Visualisation d'un modèle d'un point de vue particulier

Pour afficher un modèle depuis un point particulier, vous pouvez définir un point de vue.

- 1 Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues de la caméra**, puis **Points de vue**. La boîte de dialogue Point de vue apparaît.

**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Vues de la caméra**, puis **Points de vue**.

- 2 Entrez les coordonnées des axes **X**, **Y** et **Z**.
  - Dans les champs **Position de la caméra**, entrez les coordonnées afin de déterminer la position de l'objectif de la caméra.
  - Dans les champs **Position cible**, entrez les coordonnées afin de déterminer la position du modèle 3D visé par l'objectif de la caméra.
  - Dans les champs **Direction haute**, modifiez les coordonnées avec des valeurs comprise entre 0 et 1 pour déterminer l'orientation montante.

- 3 Cliquez sur **OK**.

Le fichier actif décale sa position de vue au point de vue nouvellement indiqué. Les axes principaux ou les systèmes de coordonnées utilisateur reflètent le changement de position aussi bien.

## Couches

L'option **Couches** permet de configurer l'affichage des couches du fichier actif.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Couches**.

La boîte de dialogue Sélection couches à afficher liste les couches pour le fichier actif.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Couches** .

- 2 Pour trier la liste de couches dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Nom** pour un tri alphabétique ou numérique ou sur **Statut** pour un tri par visibilité.
- 3 Cochez les cases correspondant aux couches que vous voulez afficher. Désélectionnez les cases correspondant aux couches que vous voulez masquer.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les couches choisies du fichier sont affichées.

## Propriétés de l'entité

Vous pouvez afficher des propriétés, telles que la visibilité, les couleurs, les propriétés de masse et l'étendue d'un modèle ou de parties d'un modèle.

## Affichage d'attributs

L'onglet **Attributs** affiche les attributs d'un modèle ou d'une partie du modèle. La liste d'attributs varie selon le modèle. Voici quelques-uns des attributs **généraux** qu'il est possible d'afficher :

Attribut	Description
Couleur	Couleur de la partie de modèle sélectionnée.
Densité	Densité du modèle ou des parties de modèle sélectionnées.
Résolution de maillage	Nombre de polygones dessinés lors de l'affichage d'un modèle.
Nom	Nom de la partie de modèle ou de la page affichée du modèle.
Mode de rendu	Rendu dynamique utilisé pour l'affichage du modèle ou de la partie de modèle. Par exemple, <b>Ombre</b> , <b>Ombre filaire</b> et <b>Filaire</b> .

Attribut	Description
Transparence	Valeur 0 ou 1 représentant le degré de transparence du modèle ou de la partie du modèle. <b>0</b> = opaque <b>1</b> = transparent
Visibilité	Valeur <b>Vrai</b> (visible) ou <b>Faux</b> (invisible) d'un modèle ou d'une partie de modèle.

Si vous affichez la vue 3D d'un EDA, AutoVue affiche les attributs généraux mentionnés précédemment. En outre, cette option affiche des attributs propres à la carte de circuit imprimé, tel que le nom de composant, le côté de la carte, la classe de composant et le type de périphérique.

Dans un fichier 3D comprenant des informations PMI (Product and Manufacturing Information) et une entité PMI sélectionnée, les attributs PMI sont affichés ainsi que les attributs généraux précités et des attributs spécifiques à la carte de circuit imprimé. Certains attributs PMI affichables sont Axe X, Axe Y, la couleur de police, le nom de la police et le type de tolérance.

- 1 Pour afficher les attributs de parties de modèle en particulier, sélectionnez celles-ci dans le modèle.  
Pour afficher les attributs d'un modèle 3D, assurez-vous qu'aucune partie n'est sélectionnée.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**. La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité** ou, dans l'arborescence du modèle, sélectionner la ou les parties, puis faire un clic droit et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Attributs**.  
Les attributs des parties du modèle sélectionnées s'affichent dans une arborescence hiérarchique.
- 4 Cliquez le bouton **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

## Visualisation des propriétés de masse

L'onglet **Propriétés de masse** affiche les mesures de masse, volume, aire, centre de gravité, moments d'inertie et tenseur d'inertie pour n'importe quel modèle ou sélection.

- 1 Sélectionnez la partie dont vous voulez calculer les propriétés de masse. Pour sélectionner plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Pour afficher les propriétés de masse de l'intégralité du modèle 3D, assurez-vous qu'aucune partie n'est sélectionnée.  
**Remarque :** Vous pouvez également effectuer votre sélection après l'ouverture de la boîte de dialogue Propriétés d'entité.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**. La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité** ou, dans l'arborescence du modèle, sélectionner la ou les pièces, puis faire un clic droit et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Propriétés de masse** pour afficher les propriétés de la masse sélectionnée.  
**Remarque :** Lorsqu'il n'est pas possible de calculer une propriété de masse, le libellé N/A affiché en rouge lui est associé. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rapport d'erreurs** afin d'afficher la liste des propriétés de masse posant problème.
- 4 Pour changer de densité, d'unités de mesure ou pour configurer le calcul du tenseur d'inerte, cliquez sur **Options**.  
La boîte de dialogue Options apparaît.  
**Voir Configuration des propriétés de masse**
- 5 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Options.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

## Configuration des propriétés de masse

Dans l'onglet **Propriétés de masse**, vous pouvez modifier la densité, les unités de mesure ou configurer le point de référence d'un tenseur d'inertie.

- 7 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**. La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité** ou, dans l'arborescence du modèle, sélectionner la ou les pièces, puis faire un clic droit et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.
- 8 Cliquez sur l'onglet **Propriétés de masse**.
- 9 Cliquez sur **Options**.  
La boîte de dialogue Options apparaît.

- 10 Pour modifier la densité, renseignez le champ **Densité**.  
Pour changer d'unités de densité, sélectionnez l'unité **Masse** et l'unité **Longueur** dans leurs listes respectives de la section Unités.
- 11 Pour appliquer la densité aux parties du modèle à densité inconnue, sélectionnez **Utiliser uniquement pour les parties à densité inconnue**.  
Pour appliquer la densité à toutes les parties du modèle, sélectionnez **Utiliser pour toutes les parties**.
- 12 Pour changer d'unités d'affichage, sélectionnez l'unité **Masse** et l'unité **Longueur** dans leurs listes respectives de la section Unités d'affichage.
- 13 Pour calculer le tenseur d'inertie selon le système de coordonnées en sortie, sélectionnez **Origine du système de coordonnées sortant**.  
Pour calculer le tenseur d'inertie selon le centre de gravité, sélectionnez **Centre de gravité**.
- 14 Cliquez sur **OK**.  
Les propriétés de masse sont calculées instantanément et s'affichent dans l'onglet **Propriétés de masse**.  
**Remarque :** Lorsqu'il n'est pas possible de calculer une propriété de masse, le libellé N/A lui est associé. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur le bouton **Rapport d'erreurs** afin d'afficher la liste des propriétés de masse posant problème.
- 15 Pour sauvegarder les changements, cliquez sur **Enregistrer sous**.  
La boîte de dialogue Enregistrer les propriétés de masse apparaît.
- 16 Indiquez le nom du fichier et le répertoire où vous voulez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue enregistre les résultats dans un fichier **.txt**.
- 17 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité.

## Visualisation de l'étendue

L'onglet **Étendue** affiche les coordonnées d'orientation et les coordonnées de centre des axes X, Y et Z pour n'importe quel modèle ou sélection. Il comprend également les mesures de largeur, hauteur et profondeur.

- 1 Sélectionnez la partie dont vous voulez afficher l'étendue. Pour sélectionner plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Pour afficher l'étendue de l'intégralité du modèle 3D, assurez-vous qu'aucune partie n'est sélectionnée.  
**Remarque :** Vous pouvez également effectuer votre sélection après l'ouverture de la boîte de dialogue Propriétés d'entité.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.  
La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations apparaît.

**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité** ou, dans l'**arborescence du modèle**, sélectionner la ou les pièces, puis faire un clic droit et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.

3 Cliquez sur l'onglet **Étendue**.

Vous disposez de trois options d'étendue :

- Sélectionnez **Transformé** pour afficher l'étendue après avoir transformé le modèle.
- Sélectionnez **Non transformé** pour afficher l'étendue du modèle sans transformation.
- Sélectionnez **Orienté** pour afficher les coordonnées X, Y et Z de la sélection ou du modèle réorienté.

4 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

## Entités PMI

L'information sur le produit manufacturé d'un fichier 3D (le PMI) est composée d'Annotations incluses dans les fichiers dessins. Ces annotations indiquent les limites et les contraintes qui doivent être observées durant la production de l'objet affiché dans le modèle 3D.


Au plus haut niveau, le PMI fournit des informations sur les dimensions, les cadres de contrôleur de fonction, les spécifications de soudage, et la qualité des surfaces. Cette information est basée sur des éléments clés dans le design qui sont spécifiés par des références partielles, points de mesure, la géométrie référentielle (lignes de construction, surfaces et objets, par exemple), ou la géométrie intrinsèque de l'objet.

Les termes suivants peuvent être utilisés à la place du terme PMI :

- Datums Cosmetics
- Dimensioning Cosmetics
- Tolérances géométriques (GTOL)
- Dimensionnement et tolérance géométriques (GDT)
- Annotation de tolérance fonctionnelle (FTA)

## Filtrage PMI

Employez le Filtrage PMI afin de choisir quels types d'information afficher sur le produit manufacturé.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Commande de visibilité**, puis **Filtrage PMI**.  
Dans la boîte de dialogue Filtrage PMI qui apparaît figurent tous les types PMI.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Filtrage PMI** .
- 2 Dans la colonne **Arborescence**, cochez la case en regard des éléments à afficher dans l'arborescence du modèle.  
Dans la colonne **Vue**, cochez la case en regard des éléments à afficher dans le modèle 3D.  
Désélectionnez les éléments que vous souhaitez masquer.  
**Remarque :** Cliquez sur **Tout** ou sur **Aucun** selon que vous souhaitez afficher ou masquer tous les éléments.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
Seuls les éléments cochés dans la colonne **Arborescence** sont visibles dans l'arborescence du modèle.  
Seuls les éléments cochés dans la colonne **Vue** sont visibles dans le modèle 3D.  
**Remarque :** Les paramètres d'affichage sont sauvegardés et seront récupérés à l'ouverture suivante de la boîte de dialogue Filtrage PMI.
- 4 Par défaut, AutoVue prend en charge la visibilité PMI enregistrée dans le fichier. Pour restaurer la visibilité PMI, cliquez sur **Par défaut** dans la boîte de dialogue Filtrage PMI.

## Alignement sur une entité PMI

Faites un clic droit sur l'élément PMI dans l'arborescence du modèle, puis sélectionnez **Aligner sur**.

AutoVue fait un zoom vers l'article PMI sélectionné.

## Accès à un entité PMI affichée

Dans l'arborescence du modèle, faites un clic droit sur l'élément PMI auquel vous voulez accéder et sélectionnez **Aller à**.

AutoVue aligne le modèle 3D quant à l'article PMI sélectionné.

## Entités de configuration PMI

Les entités Vues, Captures et Référence/Regroupement font référence aux configurations spécifiques du modèle. Ces entités de configuration PMI figurent dans l'arborescence du modèle et sont activées par un clic droit sur l'entité et par la sélection de la commande **Activer**.

### Vues

L'entité de configuration Vue comporte des vues prédéfinies et surligne les entités PMI associées.

- 1 Développez l'arborescence des vues pour afficher les vues définies.
- 2 Faites un clic droit sur la vue sélectionnée, puis choisissez **Activer**.  
Les entités de modèle et entités PMI s'affichent dans l'espace de travail comme défini dans la vue sélectionnée.

**Remarque :** Les entités PMI sont également surlignées dans l'arborescence du modèle.

### Captures

Cette entité de configuration affiche des vues prédéfinies.

- 1 Développez l'arborescence des captures pour afficher les captures définies.
- 2 Faites un clic droit sur les captures sélectionnées, puis choisissez **Activer**.  
Les entités de modèle et entités PMI s'affichent dans l'espace de travail comme défini dans la capture sélectionnée.

### Cadres de référence

Cette entité de configuration surligne les entités PMI regroupées.

- 1 Développez l'arborescence des cadres de référence pour afficher les cadres de référence prédéfinis.
- 2 Faites un clic droit sur le cadre de référence sélectionné, puis choisissez **Activer**.  
Les entités PMI regroupées sont surlignées dans l'arborescence du modèle.

## Hyperliens PMI

Les entités PMI peuvent également comprendre des liens hypertexte. Pour activer un hyperlien PMI, procédez comme suit :



- 1 Dans l'arborescence du modèle ou l'espace de travail, faites un clic droit sur l'entité d'hyperlien PMI.
- 2 Dans le menu, sélectionnez **Suivre le lien hypertexte**.  
La boîte de dialogue Lien hypertexte 3D s'affiche si plusieurs liens hypertexte sont associés à l'entité PMI sélectionnée.
- 3 Dans cette boîte de dialogue, sélectionnez un lien, puis cliquez sur **Activer**.  
Le lien sélectionné s'ouvre.

## Mode Manipuler

Vous pouvez faire pivoter des modèles CAO 3D le long d'un axe spécifique. Vous pouvez mettre à l'échelle une partie du modèle et translater le modèle.

En mode Manipuler, vous pouvez redimensionner, translater et/ou faire pivoter des parties sélectionnées du modèle. Lorsque vous sélectionnez une ou plusieurs parties du modèle, AutoVue affiche une représentation à la taille du modèle des axes principaux traversant les parties sélectionnées du modèle 3D.

## Manipulation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.  
Le mode Manipuler est alors actif.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Manipuler** .
- 2 Sélectionnez les parties du modèle à déplacer.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Une représentation à la taille du modèle des axes principaux apparaît à travers les parties du modèle ; ces axes figurent dans un cadre 3D.
- 3 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la flèche à l'extrémité de l'axe que vous souhaitez déplacer.
- 4 Faites glisser la souris vers l'emplacement de destination de la sélection.
- 5 Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler** , ou, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

**Remarque :** Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**.

Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.

## Rotation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

Le mode Manipuler est alors actif.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Manipuler** .

- 2 Sélectionnez les parties du modèle à manipuler.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Une représentation à la taille du modèle des axes principaux apparaît à travers les parties du modèle ; ces axes figurent dans un cadre 3D.


- 3 Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la sphère à l'extrémité de l'axe que vous souhaitez mettre en rotation.

Cliquer sur une sphère d'axe permet une rotation autour de l'un des autres axes.

**Remarque :** Le mouvement initial de la souris détermine l'axe de la rotation. Si l'axe choisi n'est pas en rotation selon l'axe approprié, cliquez de nouveau sur la sphère et déplacez la souris dans une autre direction.

- 4 Déplacez la souris pour exercer la rotation du modèle sur l'axe sélectionné.

**Remarque :** Si vous souhaitez une rotation libre, comme dans le mode Pivotement, appuyez sur la touche Ctrl lors de la rotation.

- 5 Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler** , ou, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

**Remarque :** Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**. Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.

## Mise à l'échelle du modèle par rapport aux axes X, Y et Z

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.


Le mode Manipuler est alors actif.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Manipuler** .

- 2 Sélectionnez les parties du modèle à mettre à l'échelle.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Une représentation à la taille du modèle des axes principaux apparaît à travers les parties du modèle ; ces axes figurent dans un cadre 3D.

- 3 Cliquez sur un angle du cadre, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas pour mettre à l'échelle la partie du modèle sélectionnée.
- 4 Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler** , ou, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

**Remarque :** Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**. Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.

## Alignement de pièces

L'outil d'**alignement des pièces** permet de sélectionner un point sur un sommet, une arête ou une face d'un modèle afin de l'aligner sur un autre modèle ou une autre pièce de modèle.

Le point **mobile** détermine le point d'alignement précis de la pièce du modèle. Le point **fixe** du modèle détermine le point fixe précis sur lequel la pièce mobile va s'aligner.

Lors de l'alignement de pièces de modèle, vous pouvez choisir l'un des types de contrainte suivants :

Option	Type	Description
Contrainte	Coïncident	La pièce <b>mobile</b> est positionnée de sorte que le point sélectionné sur la pièce mobile coïncide avec la pièce sélectionnée sur la partie <b>fixe</b> .
	Parallèle	Alignez le point <b>mobile</b> pour qu'il soit parallèle au point <b>fixe</b> .
	Perpendiculaire	Alignez le point <b>mobile</b> pour qu'il soit perpendiculaire au point <b>fixe</b> .

Option	Type	Description
	Concentrique	Alignez le point <b>mobile</b> pour qu'il ait le même centre que le point <b>fixe</b> .

Contrainte d'alignement de pièce

Le tableau suivant répertorie les **types de contrainte** disponibles pour les différentes combinaisons d'alignement de pièces.

	Point	Ligne	Arc	Plan	Sphère	Cylindre	Cône
Cône	Coin Con	Par Per	Con	Per Con	Coin Con	Par Con	Coin Con Par
Cylindre	Con	Par Con	Par Con	Per	Coin Con	Par Con	
Sphère	Con	Coin Con	Con	Coin	Coin Con		
Plan	Coin	Per	Coin Par	Coin Par			
Arc	Con	Per Con	Par Con				
Ligne	Coin	Coin Par					
Point	Coin						

**Remarque :** Les abréviations ci-dessous sont les premières lettres du **type de contrainte** :

Emplacement :

Coin - **Co**ïncident

Par - **Par**allèle

Per - Perpendiculaire

Con - Concentrique

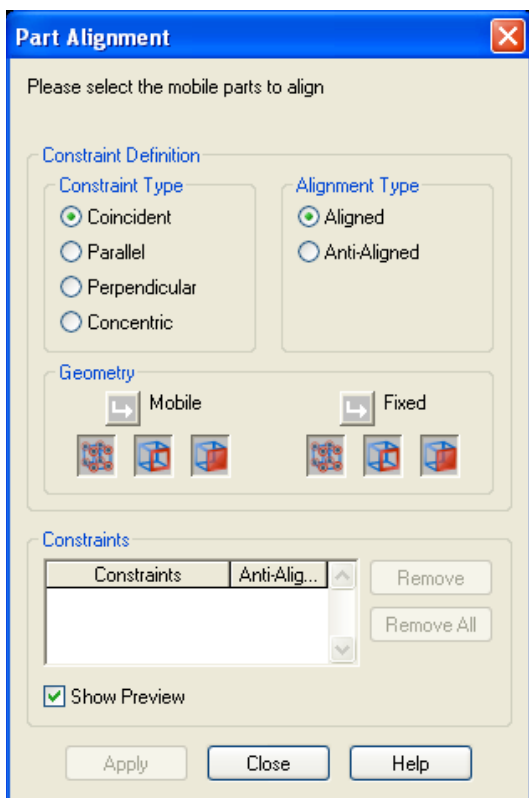
## Alignement des parties d'un modèle

**Remarque :** Pour afficher un aperçu de l'alignement avant de valider la modification, cochez la case **Aperçu**.

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Aligner les parties**.





La boîte de dialogue Alignement de pièces apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Aligner les parties** .







- 2 Sélectionnez le type de contrainte à appliquer.

**Voir *Contrainte d'alignement de pièce***

- 3 Sélectionnez le type d'alignement :
  - Sélectionnez **Aligné** si vous souhaitez aligner le point mobile de la partie du modèle sur le point fixe du modèle.
  - Sélectionnez **Alignement inverse** si vous souhaitez aligner le point mobile de la partie du modèle pour qu'il soit opposé au point fixe du modèle.
- 4 Sélectionnez une partie du modèle. La flèche **Mobile**  est activée.
- 5 Cliquez sur **Sommet** , **Arête**  ou **Face**  pour sélectionner le type de point géométrique sur lequel vous souhaitez cliquer pour procéder à l'alignement.

Toutes les instances du point géométrique sont surlignées.
- 6 Cliquez le point géométrique sur la partie du modèle sélectionnée.

Le point géométrique est surligné.

La flèche **Flèche**  est activée.
- 7 Cliquez sur **Sommet** , **Arête**  ou **Face**  pour sélectionner le type de point géométrique sur lequel vous souhaitez cliquer pour que la partie du modèle reste fixe.
- 8 Cliquez sur le point géométrique du modèle.
- 9 Cliquez sur **Appliquer**.

La partie du modèle est alignée selon les options choisies. Le type de contrainte et les types de points géométriques s'affichent dans la section Contraintes de la boîte de dialogue.

**Remarque :** Pour retirer une contrainte, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Retirer**. Pour retirer tous les alignements de parties, cliquez sur **Retirer tout**.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Alignement de pièces.

**Remarque :** Une invite s'affiche si vous n'avez pas validé les modifications avant de cliquer sur **Fermer**.
- 11 Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**.

Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.

## Transformation

L'option **Transformation** permet de faire pivoter, de translater un modèle ou des parties de modèle, ou de les mettre à l'échelle en utilisant des boutons graphiques ou en entrant les valeurs de X, Y ou Z.

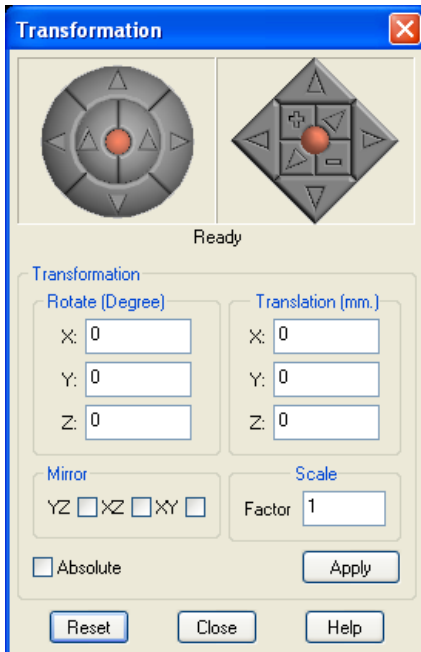
Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer**, puis **Définir**.

La boîte de dialogue Transformation apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

sélectionner **Transformer** .

- Les boutons de gauche correspondent aux mouvements de rotation le long des trois axes.
- Les boutons de droite correspondent aux mouvements de translation le long des trois axes et à la mise à l'échelle.



*Voir Transformation d'un modèle par la définition de valeurs  
Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D*

## Transformation d'un modèle à l'aide de boutons graphiques

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer**, puis **Définir**.  
La boîte de dialogue Transformation apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .

- 2 Sélectionnez les parties du modèle que vous souhaitez faire pivoter, translater ou mettre à l'échelle.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Si aucune partie n'est sélectionnée, la transformation s'applique à la totalité du modèle.

- 3 Pour transformer le modèle, utilisez les boutons de rotation ou de translation.

**Voir Boutons de rotation**

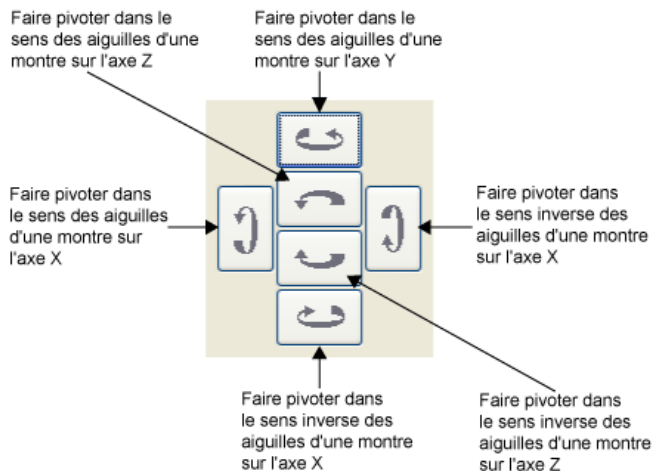
**Boutons de translation**

- 4 Cliquez sur **Réinitialiser** pour rétablir la transformation originale du modèle.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation. L'état de transformation reste affiché.
- 6 Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**. Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.

**Voir également Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D**

## Boutons de rotation

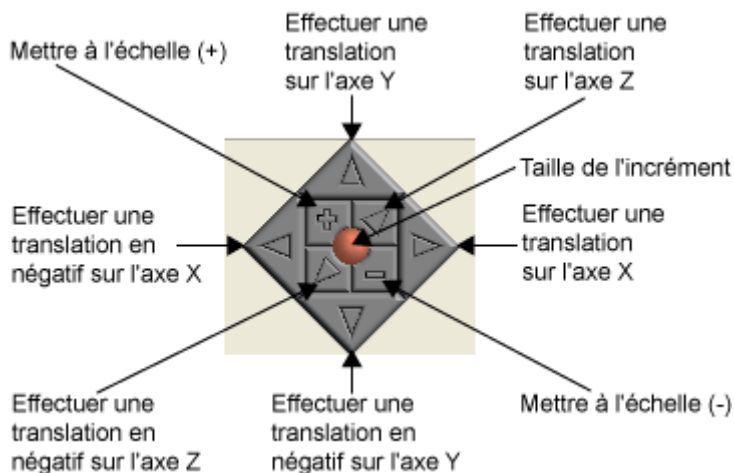
Le graphique illustre la fonction de chaque bouton de rotation.



**Remarque :** Pour répéter une transformation, continuez à cliquer sur son bouton.


## Boutons de translation

Le graphique illustre la fonction de chaque bouton de translation.



**Remarque :** Pour répéter une transformation, continuez à cliquer sur son bouton.

## Transformation d'un modèle par la définition de valeurs

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer**, puis **Définir**.  
La boîte de dialogue Transformation apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .
- 2 Sélectionnez les parties du modèle que vous souhaitez faire pivoter, translater ou mettre à l'échelle.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 3 Pour faire pivoter le modèle à l'aide de valeurs définies, entrez la valeur de X, Y et Z.  
Pour translater le modèle à l'aide de valeurs définies, entrez la valeur de X, Y et Z.
- 4 Pour afficher une image miroir, cochez une case dans la section Miroir de la boîte de dialogue.
- 5 Pour mettre à l'échelle le modèle en indiquant un facteur, renseignez le champ **Facteur**.
- 6 Cliquez sur **Appliquer**.  
Pour appliquer une transformation absolue et non incrémentielle, cochez la case **Absolue**.
- 7 Cliquez sur **Appliquer**.
- 8 Pour répéter une transformation, désélectionnez **Absolue**, puis cliquez sur **Appliquer**.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour rétablir la transformation originale du modèle.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation.  
L'état de transformation reste affiché.

**Remarque :** Pour restaurer l'état par défaut d'une partie du modèle, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Transformer** et **Réinitialiser la sélection**. Pour restaurer l'état par défaut de la totalité du modèle, sélectionnez **Réinitialiser tout**.


**Voir également** *Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D*

## Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D

Vous pouvez rétablir la transformation originale d'un modèle ou de parties sélectionnées.

- 1 Affichez le modèle 3D transformé.
- 2 Pour restaurer la transformation originale d'un modèle, accédez au menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer**, puis **Réinitialiser tout**.
- 3 Pour restaurer la transformation originale de parties de modèle sélectionnées, accédez au menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer**, puis **Réinitialiser la sélection**.

La transformation originale du modèle ou des parties sélectionnées est rétablie.

**Remarque :** Vous pouvez également réinitialiser des parties de modèle sélectionnées. Pour cela, accédez à l'arborescence du modèle, puis, dans la colonne **Transformation** , désélectionnez les cases des parties à réinitialiser.

## Sectionnement

La fonction **Sectionnement** permet de visualiser les sections croisées et les découpes de modèles 3D. Dans la boîte de dialogue Définir la section, vous pouvez définir la position du plan de section, son orientation et la découpe.

### Options de plan de section

Dans la boîte de dialogue Définir la section, vous pouvez utiliser les options suivantes pour définir l'orientation du plan de section :

Option	Description
Plan XY	Le plan de section est orienté par rapport au plan XY.
Plan YZ	Le plan de section est orienté par rapport au plan YZ.
Plan XZ	Le plan de section est orienté par rapport au plan XZ.
3 sommets	Sélectionnez trois sommets de l'objet pour définir l'orientation du plan de section.


Option	Description
Face Normal	Sélectionnez une face de l'objet pour définir l'orientation du plan de section perpendiculairement à la face.
Tangente d'arête	Sélectionnez une arête de l'objet pour définir l'orientation du plan de section perpendiculairement à la tangente de l'arête.
Définir un plan	Définissez les coordonnées X, Y et Z pour orienter le plan de section.

## Options de découpe

Dans la boîte de dialogue Définir la section, vous pouvez utiliser les options suivantes pour définir la découpe d'un objet :

Option	Description
Ne pas couper	Affiche l'objet sans coupe.
Couper	L'objet affiché est découpé le long du plan de section.
Inverser	Inverse la sélection et affiche l'autre partie de l'objet.
Afficher les deux	Restaure la partie coupée de l'objet.
Arêtes uniquement	Affiche uniquement les arêtes de l'objet le long du plan de section.

## Définition du plan de section et des découpes


- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section**, puis **Définir**.  
La boîte de dialogue Définir la section apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Sectionnement** .
- 2 Dans la liste Plan de section, sélectionnez l'orientation du plan de section.  
**Voir Options de plan de section**
- 3 Dans la liste Options de découpe, sélectionnez l'option souhaitée.

### ***Voir Options de découpe***

- 4 Pour définir la position du plan, cliquez et faites glisser le curseur **Position de plan** à votre gré.  
Sélectionnez **Dynamique** si vous souhaitez que le plan se déplace en même temps que le curseur.
- 5 Sélectionnez **Afficher le plan** si vous souhaitez que le plan de section soit visible.
- 6 Sélectionnez **Remplissage** si vous souhaitez que le plan de section soit rempli.  
Le plan de section est alors rempli et la **surface de la section** est calculée.  
**Remarque :** La couleur de remplissage peut également être définie dans la boîte de dialogue Configuration.  
**Voir Configuration d'AutoVue**
- 7 Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface de section.
- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Définir la section.  
**Remarque :** Après ces opérations, vous pouvez choisir d'activer, de supprimer ou d'inverser une section définie dans le menu **Section**.

## **Exportation d'arêtes de section**

Vous pouvez exporter une copie du plan de section et l'enregistrer en tant que fichier **.dxf** ou **.dwg**.

- 1 Définissez un plan de section.
- 2 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section**, puis **Exporter**.  
**Remarque :** Si la section Définir une section est déjà ouverte, cliquez sur **Exporter**.  
La boîte de dialogue Exporter la section sous apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Sectionnement** .
- 3 Entrez un nom de fichier et sélectionnez un répertoire de destination pour le fichier.
- 4 Dans la liste de type de format, choisissez d'enregistrer le fichier au format **.dxf** ou **.dwg**.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.  
**Remarque :** Pour supprimer un plan de section, accédez au menu **Manipuler**, puis sélectionnez **Section** et **Retirer**.



# Exploser

Vous pouvez recourir à l'option **Exploser** afin de mieux comprendre la structure d'un assemblage et analyser les capacités de démontage. Vous pouvez aussi sauvegarder l'affichage explosé, ainsi qu'obtenir un document imprimé du produit explosé pour effectuer une analyse approfondie.

## Options Exploder

Dans la boîte de dialogue Exploder, vous pouvez définir comment l'explosion sera effectuée et exploser ou imploder visuellement un modèle. Les options que vous pouvez fixer sont :

Option	Description
Profondeur maximale	<p>Pour définir le niveau jusqu'où vous voulez exploser le modèle. Toutes les entités du niveau racine jusqu'au niveau indiqué sont explosés. Toutes les entités sur les autres niveaux ne seront pas explosés.</p> <p>Si vous optez pour une explosion :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Modèle complet</b> - le nombre de niveaux disponibles dépend du nombre de niveaux explosables dans le modèle. Par exemple, s'il existe quatre niveaux et que le niveau 2 est le premier niveau sous l'assemblage principal, alors le niveau 3 et le niveau 4 sont ajoutés à la liste.</li><li>• <b>Parties sélectionnées</b> - le nombre de niveaux disponibles à ajouter à la liste dépend de l'arborescence virtuelle sélectionnée.</li></ul>
Animation	<p>Lorsque sélectionnée, une animation montrant une explosion ou une implosion du modèle et jouée.</p>
Afficher flèches	<p>Lorsque sélectionnée, des flèches sont affichées dans un assemblage d'explosion. La flèche part d'une entité explosée et pointe vers le point central de son parent.</p>

Option	Description
Explosion par défilement	<p>De glisser la barre de défilement affiche graduellement la progression de l'explosion afin de montrer les dynamiques de l'explosion.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploser</b> - cliquer sur le bouton  amène le niveau d'explosion au niveau (n-1) si le niveau d'explosion actif est compris entre n-1 (inclus) et le niveau n (exclus).</li> <li>• <b>Imploser</b> - cliquer sur le bouton  amène le niveau d'explosion au niveau n si le niveau d'explosion actif est compris entre n-1 (exclus) et le niveau n (inclus).</li> </ul>

## Exploser un modèle 3D

- 1 Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Exploser**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Exploser** .

La boîte de dialogue Explosion apparaît.

- 2 Sélectionnez les parties que vous voulez exploser.


**Remarque :** Pour sélectionner plusieurs parties, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Pour exploser le modèle au complet, assurez-vous qu'aucune partie ne soit sélectionnée.

- 3 Dans la liste Profondeur maximale, sélectionnez le niveau auquel vous voulez exploser le modèle.

- 4 Sélectionnez **Animation** si vous voulez voir une animation de l'explosion.


**Remarque :** Par défaut, cette option est activée.

- 5 Sélectionnez **Afficher flèches** si vous voulez que les flèches s'affichent.

- 6 Pour exploser le modèle, cliquez sur le bouton .


Le modèle dans son ensemble ou les parties sélectionnées du modèle sont explosées.

**Voir Enregistrement de l'affichage explosé d'un modèle 3D**

Pour impluser le modèle, cliquez sur le bouton .

**Remarque :** Pour modifier l'état de l'explosion, cliquez et glissez la barre de défilement.

- 7 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Exploder.

L'état explosé reste affiché. Dans la colonne **Transformation**  de l'arborescence du modèle figurent à présent les parties explosées.

**Voir également Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D**

## Enregistrement de l'affichage explosé d'un modèle 3D

Dans la boîte de dialogue Exploder vous pouvez enregistrer l'affichage explosé du modèle 3D.

- 1 Explotez un modèle 3D.  
**Voir Exploder un modèle 3D**
- 2 Cliquez sur **Enregistrer l'affichage** dans la boîte de dialogue Exploder. La boîte de dialogue Ajouter Vue définie par l'utilisateur apparaît.
- 3 Indiquez un nom d'affichage.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
L'affichage est sauvegardé et apparaît dans l'arborescence **Affichages** sous Vues définies par l'utilisateur.
- 5 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Exploder.  
L'état explosé est sauvegardé.

**Voir également Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D**

## Systèmes de coordonnées personnalisés

Vous avez la possibilité de créer des systèmes de coordonnées personnalisés sur trois axes. Comme avec les **axes principaux** et le **système international de coordonnées**, les axes définis par l'utilisateur sont représentés par un axe X rouge, un axe Y vert et un axe Z jaune.

**Voir Axes principaux**

Lorsque vous définissez un système de coordonnées personnalisé (UCS) pour les axes actifs, toutes les opérations, telles que les mesures, la transformation d'un modèle ou la définition d'un point de vue sont appliquées par rapport à ces axes. Vous pouvez créer plusieurs UCS pour un même fichier 3D. Pour les fichiers 3D possédant plusieurs pages, vous pouvez même activer un UCS différent pour chacune d'elles.

## Options de position

Lors de la définition d'un UCS, vous pouvez définir le point où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Ces options sont les suivantes :

Position	Description
Coordonnées (x, y, z)	Si cette option est sélectionnée, entrez une valeur pour indiquer l'emplacement des trois axes.
Sommet	Si cette option est sélectionnée, tous les sommets du modèle sont surlignés. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet. Cliquez sur le sommet où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du sommet sont affichées. Les axes UCS se déplacent vers la nouvelle position.
Arête	Si cette option est sélectionnée, les arêtes du modèle sont surlignées. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous approchez le curseur d'une arête. Cliquez sur le point de l'arête où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de l'arête sont affichées. Les axes UCS se déplacent vers la nouvelle position.
Mi-arête	Si cette option est sélectionnée, les arêtes du modèle sont surlignées. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un point médian d'une arête. Cliquez sur le point de mi-arête où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de mi-arête sont affichées. Les axes UCS se déplacent vers la nouvelle position.
Centre d'arc	Si cette option est sélectionnée, les arcs et cercles du modèle sont surlignés. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous approchez le curseur du centre d'un cercle ou d'un arc. Cliquez sur le centre de l'arc où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du centre de l'arc sont affichées. Les axes UCS se déplacent vers la nouvelle position.

Position	Description
Face	Si cette option est sélectionnée et que vous déplacez la souris le long d'une face du modèle, celle-ci est surlignée. Cliquez sur un point de la face où vous souhaitez placer le système de coordonnées. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du centre de l'arc sont affichées. Les axes UCS se déplacent vers la nouvelle position.

## Options d'orientation

Lors de la définition d'un UCS, vous pouvez spécifier l'orientation de celui-ci. Ces options sont les suivantes :

Position	Description
Coordonnées (x, y, z)	Si cette option est sélectionnée, entrez une valeur afin de spécifier l'orientation de l'UCS par rapport à un ou plusieurs axes.
Tangente d'arête	Si cette option est sélectionnée, les arêtes du modèle sont surlignées. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous approchez le curseur d'une arête. Sélectionnez tout d'abord l'axe qui va déterminer l'orientation de l'UCS. Cliquez sur un point d'une arête pour définir l'orientation. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de l'arête sont affichées. Les axes UCS sont réorientés par rapport à l'arête sélectionnée.
Face Normal	Si cette option est sélectionnée et que vous déplacez la souris le long d'une face du modèle, celle-ci est surlignée. Sélectionnez tout d'abord l'axe qui va déterminer l'orientation de l'UCS. Cliquez sur un point d'une face pour définir l'orientation. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de la face sont affichées. Les axes UCS sont réorientés par rapport à la face sélectionnée.

Position	Description
2 sommets	Si cette option est sélectionnée, les sommets du modèle sont surlignés. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet. Sélectionnez tout d'abord l'axe qui va déterminer l'orientation de l'UCS. Cliquez sur deux sommets pour définir l'orientation. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> des sommets sont affichées. Les axes UCS sont réorientés par rapport aux sommets sélectionnés.
3 sommets	Si cette option est sélectionnée, tous les sommets du modèle sont surlignés. Une boîte de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet. Sélectionnez tout d'abord l'axe qui va déterminer l'orientation de l'UCS. Cliquez sur trois sommets pour définir l'orientation. Les valeurs de coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> des sommets sont affichées. Les axes UCS sont réorientés par rapport aux sommets sélectionnés.

## Définition du système de coordonnées

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées de l'utilisateur**.  
La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.
- 2 Cliquez sur **Nouveau**.  
Le nom du système de coordonnées personnalisé (UCS1 pour le premier) apparaît dans la liste Systèmes de coordonnées.
- 3 Pour modifier le nom de l'UCS, entrez un nouveau nom dans le champ **Nom**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Position** pour définir l'origine de l'UCS.
- 5 Dans la liste Définir depuis, sélectionnez l'emplacement d'affichage des axes de l'UCS.  
**Voir Options de position**
- 6 Cliquez sur **Appliquer**.
- 7 Cliquez sur l'onglet **Orientation** pour définir l'orientation de l'UCS.
- 8 Dans la liste Définir depuis, sélectionnez l'emplacement d'orientation de l'UCS.  
**Voir Options d'orientation**
- 9 Cliquez sur **Appliquer**.
- 10 Pour masquer les axes de l'UCS, désélectionnez la case à cocher **Afficher trièdre**.

**Remarque :** Par défaut, cette option est activée.

- 11 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

**Remarque :** Si plusieurs systèmes de coordonnées sont définis pour ce fichier, sélectionnez le système de coordonnées sur lequel s'appuiera le nouvel UCS dans la liste **Relatif à**. Autrement, le nouvel UCS sera calculé selon le système international de coordonnées.

Le nouveau système de coordonnées trièdre s'affiche en caractères gras et dans un format plus grand.

**Voir Activation d'un système de coordonnées**

## Modification d'un système de coordonnées personnalisé

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées de l'utilisateur**.

La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

- 2 Dans la liste Systèmes de coordonnées, sélectionnez l'UCS que vous souhaitez modifier.

Les paramètres que vous avez configurés pour l'UCS s'affichent.

- 3 Pour modifier le nom, surlignez-le et entrez-en un nouveau.
- 4 Pour modifier la position de l'UCS, cliquez sur l'onglet **Position**, puis, dans la liste **Définir depuis**, sélectionnez l'emplacement des axes de l'UCS.

**Voir Options de position**

- 5 Pour modifier l'orientation, cliquez sur l'onglet **Orientation**, puis, dans la liste Définir depuis, sélectionnez l'emplacement d'orientation de l'UCS.

**Voir Options d'orientation**

- 6 Pour afficher les axes de l'UCS, sélectionnez **Afficher trièdre**. Pour masquer les axes de l'UCS, désélectionnez la case à cocher.
- 7 Pour modifier l'UCS relatif, sélectionnez l'UCS dans la liste Relatif à.
- 8 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

Si vous avez modifié la position ou l'orientation, les axes UCS se placent dynamiquement à la nouvelle position. Un changement de l'option **Afficher trièdre** a pour effet d'afficher ou de masquer les axes UCS selon le cas. De plus, une modification de nom affiche le nouveau nom dans la liste Système de coordonnées.

## Activation d'un système de coordonnées

Lorsque vous définissez un système de coordonnées personnalisé (UCS) pour les axes actifs, toutes les opérations, telles que les mesures, la transformation d'un modèle ou la définition d'un point de vue sont appliquées par rapport à ces axes.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées de l'utilisateur**.

La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

- 2 Dans la liste Système de coordonnées, sélectionnez le système de coordonnées trièdre à utiliser.
- 3 Cliquez sur **Rendre actif**.
- 4 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

Le nouveau système de coordonnées trièdre s'affiche en caractères gras et dans un format plus grand sur le modèle.

## Suppression du système de coordonnées

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées de l'utilisateur**.

La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

- 2 Dans la liste Système de coordonnées, sélectionnez le système de coordonnées trièdre que vous souhaitez supprimer.
- 3 Cliquez sur **Supprimer**.
- Remarque :** L'UCS disparaît de la liste.
- 4 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

## Vérifications d'interférence


Vous pouvez vérifier les interférences spatiales entre deux parties du modèle.

## Options de vérification d'interférence

L'option **Vérification d'interférence** permet d'effectuer des vérifications d'interférence différentes. Ces vérifications sont les suivantes :

Vérification	Description
Globale	Vérifie les interférences de toutes les parties du modèle.
Groupe par rapport au reste	Vérifiez si une partie ou un groupe de parties du modèle interfère avec d'autres parties.
Groupe par rapport à lui-même	Vérifiez si une partie ou un groupe de parties du modèle interfère avec lui-même.
Ensemble 1 par rapport à Ensemble 2	Vérifiez si une partie ou un groupe de parties du modèle interfère avec une autre partie ou un autre groupe de parties.

## Vérification d'interférence

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Vérification d'interférence**.  
La boîte de dialogue **Vérification d'interférence** apparaît.
- 2 Dans la liste **Options d'étendue**, sélectionnez le type de vérification d'interférence à réaliser.  
**Voir Options de vérification d'interférence**
- 3 Si vous avez sélectionné **Groupe par rapport au reste** ou **Groupe par rapport à lui-même**, sélectionnez une ou plusieurs parties dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.  
**Remarque :** Pour sélectionner plusieurs parties, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
Les parties du modèle s'affichent dans la liste de l'ensemble sélectionné et sont surlignées dans l'arborescence du modèle.  
**Remarque :** Pour effacer le dernier ensemble de parties sélectionnées, cliquez sur **Effacer**.
- 4 Si vous avez sélectionné **Ensemble 1 par rapport à Ensemble 2**, cliquez sur la flèche **Ensemble 1** , puis sélectionnez une ou plusieurs parties dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.  
Les parties du modèle s'affichent dans la liste Ensemble 1 et sont surlignées dans le modèle ou l'arborescence du modèle.

**Remarque :** Pour effacer une partie sélectionnée, appuyez sur la touche Ctrl, puis cliquez sur la partie dans le modèle. Pour effacer le dernier ensemble de parties sélectionnées, cliquez sur **Effacer**.

Cliquez sur la flèche **Ensemble 2** , puis sélectionnez une ou plusieurs parties dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

Les parties du modèle s'affichent dans la liste Ensemble 2 et sont surlignées dans une couleur différente dans le modèle ou l'arborescence du modèle.

- 5 Dans le champ **Distance minimale d'interférence**, entrez une distance. La valeur par défaut est 0.

**Remarque :** L'ajout de cette distance vérifie non seulement si les deux parties interfèrent l'une avec l'autre mais également si elles sont situées à une distance minimale l'une de l'autre.

- 6 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour la distance d'interférence.
- 7 Pour configurer les résultats de la vérification d'interférence, cliquez sur **Options**.

La boîte de dialogue Options apparaît.

#### ***Voir Options de résultats de vérification d'interférence***

- 8 Cliquez sur **Calculer** dans la boîte de dialogue Vérification d'interférence.

**Remarque :** Le bouton **Calculer** indique alors **Arrêter**. Pour arrêter le processus de vérification d'interférence à tout moment, cliquez sur **Arrêter**.

**Remarque :** Le plan de section n'est pas pris en compte par la vérification d'interface.

Lorsque le processus est terminé, toutes les instances de paires en conflit s'affichent dans la liste Résultats. Le nombre de paires en conflit figure dans la zone Description.

**Remarque :** Pour afficher les informations relatives aux interférences d'une paire, cliquez sur la ligne **Résultats** correspondante. Les informations apparaissent dans Description et AutoVue effectue un zoom sur la zone incriminée.

- 9 Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter**. La boîte de dialogue Exporter les résultats apparaît.
- 10 Spécifiez le nom du fichier et le répertoire où vous souhaitez enregistrer le fichier.
- 11 Cliquez sur **Enregistrer**. AutoVue enregistre les résultats dans un fichier au format .csv (valeurs séparées par une virgule).

**Remarque :** Pour effectuer une autre vérification d'interférence, cliquez sur **Réinitialiser**, puis cliquez sur le type de vérification d'interférence.

- 12 Cliquez le bouton **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Vérification d'interférence.

## Options de résultats de vérification d'interférence





AutoVue vous permet de configurer les résultats d'une vérification d'interférence. Les options de configuration sont :

- **Actions** : fournit les détails de l'interférence entre les parties du modèle.
- **Paire sélectionnée** : configurez cette option si la paire sélectionnée dans la liste des résultats doit être opaque, transparente ou masquée.
- **Reste** : configurez cette option si le modèle doit être transparent ou masqué au cours de l'affichage de la paire sélectionnée.

Option	Sélection	Description
Actions	Zoomer vers	Une fois que la vérification d'interférence est terminée et qu'un ensemble de résultats est sélectionné dans la liste, AutoVue effectue un zoom vers les résultats.
	Afficher intersection	Une fois que la vérification d'interférence est terminée et qu'un ensemble de résultats est sélectionné dans la liste, AutoVue indique l'emplacement d'intersection des parties du modèle.
Paire sélectionnée	Opaque	La paire sélectionnée dans la liste est opaque.
	Transparente	La paire sélectionnée dans la liste est transparente.
	Masquer	La paire sélectionnée dans la liste est masquée.
Reste	Transparent	Le reste du modèle est transparent lorsque la paire sélectionnée est affichée.
	Masquer	Le reste du modèle est masqué lorsque la paire sélectionnée est affichée.

## Comparaison de fichiers 3D

AutoVue permet de comparer deux fichiers 3D ou deux ensembles d'entités à partir du même fichier ou de fichiers différents et d'afficher des données comparatives codées en couleur. Lorsque vous comparez deux fichiers, AutoVue affiche un cadre nommé **Comparer Arborescence** ainsi que trois fenêtres, la première contenant le fichier de base, la seconde contenant le fichier que vous comparez au fichier de base, et la troisième contenant les résultats de la comparaison.



Le cadre Comparer Arborescence affiche la hiérarchie du modèle à l'aide d'une colonne État affichant différentes icônes représentant les résultats de la comparaison de fichiers. Les icônes indiquent si une partie de modèle a été ajoutée , modifiée , déplacée  ou supprimée .

Dans la fenêtre **Résultats de la comparaison**, les résultats sont affichés en différentes couleurs afin de distinguer les résultats de la comparaison de fichiers. Les options de comparaison et leurs couleurs correspondantes sont :

Option	Couleur	Description
Afficher les ajouts	Vert	Indique un ajout.
Afficher les suppressions	Rouge	Indique une suppression.
Afficher les inchangés	Bleu	Indique l'absence de changement.

Pour comparer des fichiers :

- 1 Visualisez le fichier de base.
- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 3 Entrez le nom du fichier ou cliquez sur Parcourir afin de repérer le fichier que vous voulez comparer avec le fichier actif.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.  
AutoVue affiche un cadre Comparer Arborescence ainsi que trois fenêtres. La première contenant le fichier de base, la seconde contenant le fichier que vous comparez au fichier de base, et la troisième contenant les résultats de la comparaison.

- 5 Pour visualiser les propriétés d'une entité modifiée ou déplacée, sélectionnez l'entité  modifiée ou  déplacée dans l'arborescence, puis faites un clic droit et sélectionnez **Propriété d'entité 1**.

La boîte de dialogue Propriétés d'entité apparaît, affichant les propriétés de l'entité dans le fichier de base.

#### ***Voir Propriétés de l'entité***

Sélectionnez l'entité à nouveau, faites un clic droit et sélectionnez

#### **Propriétés d'entité 2.**

La boîte de dialogue Propriétés d'entité apparaît, affichant les propriétés de l'entité dans le fichier de comparaison.

- 6 Pour comparer les résultats de l'entité dans le fichier de base à ceux du fichier de comparaison, sélectionnez l'entité dans l'arborescence, puis faites un clic droit et sélectionnez **Résultat comparaison**.

La boîte de dialogue Résultat comparaison apparaît.

Pour visualiser les différences d'attributs, cliquez sur **Attributs**.


Pour visualiser les différences de transformation, cliquez sur

#### **Transformation.**

**Remarque :** S'il n'y a aucune différence d'attribut ou de transformation, les boutons seront désactivés.

- 7 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Résultat comparaison.
- 8 Pour quitter le mode comparaison, accédez au menu **Fichier**, puis **Quitter mode comparaison**.

Le fichier de base apparaît dans l'espace de travail.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Quitter mode comparaison** .

## Comparaison d'ensembles d'entités

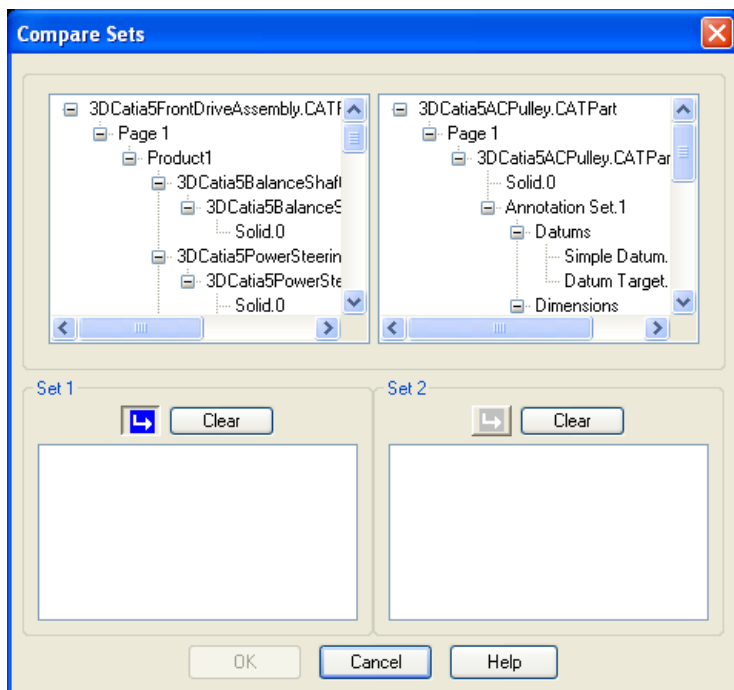
À partir du mode comparaison de fichiers, vous pouvez comparer un ensemble d'entités provenant d'un fichier donné à un ensemble d'entités provenant d'un autre fichier. Vous pouvez aussi comparer des ensembles d'entités provenant d'un même fichier.


- 1 Sélectionnez les fichiers que vous voulez comparer.

#### ***Voir Comparaison de fichiers 3D***

- 2 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer les ensembles**.


La boîte de dialogue Comparer les ensembles apparaît.



- 3 Cliquez sur  **Ensemble 1**. Ensemble par défaut.
- 4 Sélectionnez les entités soit à partir de l'arborescence de gauche ou de celle de droite.

**Remarque :** L'arborescence de gauche correspond au fichier de base et celle de droite au fichier de comparaison.

Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste ensemble 1.

- 5 Cliquez sur  **Ensemble 2**.
- 6 Sélectionnez les entités de l'autre arborescence que vous n'avez pas sélectionnées pour l'ensemble 1.

Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste ensemble 2.

**Remarque :** Pour comparer des entités d'un même fichier, sélectionnez les entités pour l'ensemble 1 et l'ensemble 2 soit du fichier de base ou du fichier de comparaison.

- 7 Cliquez sur **OK**.

Le cadre Comparer arborescence et les trois fenêtres seront rafraîchis avec les résultats de la comparaison d'ensembles.

- 8 Pour restituer les fichiers de comparaison, accédez au menu **Analyse**, sélectionnez **Fichiers de comparaison**.

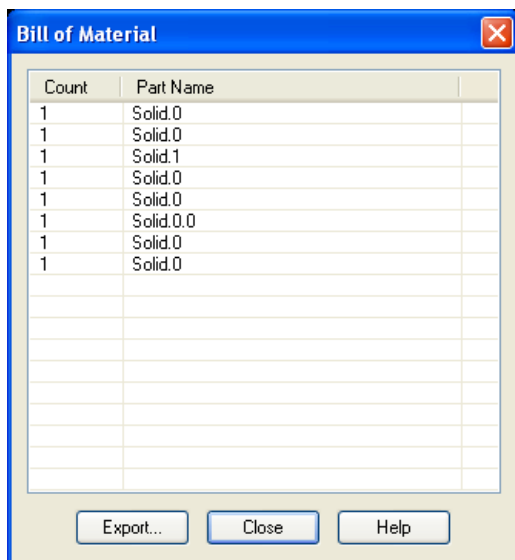
Les fichiers apparaissent dans les trois fenêtres.

## Génération d'une nomenclature

Pour les fichiers 3D, vous pouvez obtenir une liste avec le nombre de pièces nécessaires à la fabrication de l'élément décrit dans le dessin.

Pour générer une nomenclature :

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Générer la nomenclature**.  
La boîte de dialogue Nomenclature apparaît.



- 2 Pour trier numériquement la liste, cliquez sur l'en-tête de colonne **Nombre**.  
Pour trier alphabétiquement la liste, cliquez sur l'en-tête de colonne **Nom de partie**.
- 3 Pour afficher des pièces du modèle, sélectionnez-le dans la colonne **Nom de partie**.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs parties, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les parties sont surlignées sur le modèle et dans l'arbre Modèle.

- 4 Pour enregistrer la nomenclature, cliquez sur **Exporter**. La boîte de dialogue Exporter la nomenclature apparaît.  
Entrez un nom de fichier ou recherchez le répertoire où vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue enregistre les résultats dans un fichier **.csv** (valeurs séparées par une virgule) ou **.xml**.
- 5 Cliquez sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Nomenclature.

## Recherche d'entité

Vous pouvez effectuer une recherche d'entité dans un modèle 3D en utilisant la boîte de dialogue Recherche d'entité. Vous pouvez faire une recherche sur tout le modèle ou parmi des entités sélectionnées dans le modèle. Vous pouvez filtrer les entités selon les attributs, types d'entités ou à l'aide de filtres PMI comme critères de recherche. Vous pouvez également effectuer votre recherche d'entités par critère de taille et d'emplacement. Vous pouvez sélectionner les entités dans la liste de résultats et les faire apparaître en surbrillance dans l'espace de travail et dans l'arborescence du modèle.


Les options de **Recherche** sont :

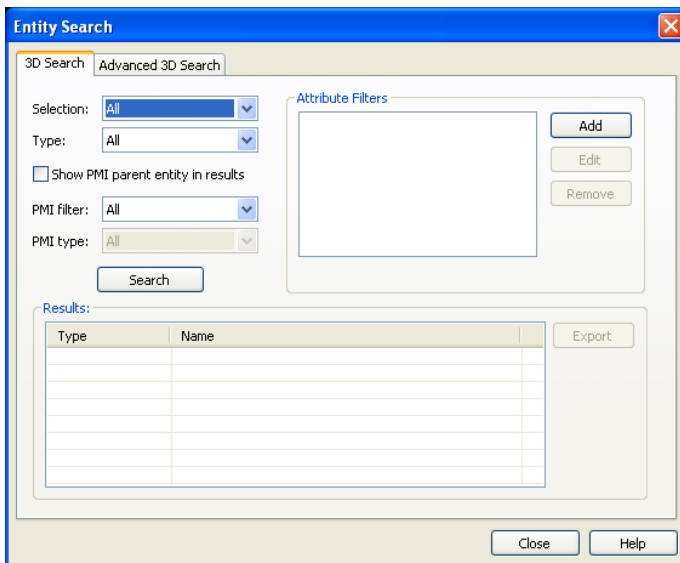
Emplacement	Option	Description
Onglet Recherche 3D	Sélection	Indiquez si vous voulez faire une recherche dans tout le modèle ou dans les parties sélectionnées, ou encore dans des parties qui ne sont pas sélectionnées.
	Type	Indiquez le type d'entité que vous voulez chercher. Par exemple, partie, corps, assemblage ou PMI.
	Afficher l'entité PMI parent dans les résultats	Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option affiche seulement l'entité parent d'une entité PMI correspondant aux critères de recherche. Si cette option n'est pas sélectionnée, les entités PMI s'afficheront dans la boîte de dialogue Résultats. <b>Remarque :</b> Cette option est activée si <b>Type</b> est réglé sur <b>PMI</b> ou sur <b>Tout</b> , et que le fichier contient des entités PMI.

Emplacement	Option	Description
	Filtre PMI	Filtre les entités possédant des informations PMI. <b>Remarque :</b> Cette option est activée si <b>Type</b> est réglé sur <b>PMI</b> ou sur <b>Tout</b> .
	Type PMI	Indiquez l'attribut PMI spécifique que vous voulez rechercher. <b>Remarque :</b> Cette option est désactivée si <b>Filtre PMI</b> est réglé sur <b>Tout</b> .
Boîte de dialogue Filtre d'attributs	Nom	Indiquez l'attribut spécifique que vous voulez rechercher. Les attributs disponibles sont : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Couleur</li> <li>• Densité</li> <li>• Le Mode d’Affichage</li> <li>• Le Chemin</li> <li>• Identificateur de couche</li> <li>• Maillage</li> <li>• Nom</li> <li>• Style d’Ombrage</li> <li>• La Translucidité</li> <li>• Visibilité</li> </ul> <b>Remarque :</b> D’autres attributs peuvent être disponibles selon le fichier sélectionné.
	Toute valeur	Lorsque cette option est sélectionnée, AutoVue recherche toute valeur de l'attribut sélectionné. <b>Remarque :</b> Les options de valeur d'attribut sont désactivées. Vous pouvez indiquer les valeurs pour l'attribut sélectionné que vous voulez chercher. <b>Remarque :</b> Les options de valeur d'attribut correspondent à l'attribut sélectionné.
Onglet Recherche avancée 3D	Volume	Indiquez la taille d'une entité, les dimensions minimales et maximales. Les dimensions d'une boîte de démarcation d'entités doivent être comprises entre les dimensions spécifiées afin de satisfaire aux critères de recherche.

Emplacement	Option	Description
	Emplacement	Indiquez une boîte de démarcation alignée sur des axes. La boîte de démarcation d'une entité doit être contenue dans cette entité afin de satisfaire aux critères de recherche.

## Exécution d'une recherche

- 1 Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.  
La boîte de dialogue Recherche d'entité apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Recherche d'entité** .  
2 Cliquez sur l'onglet **Recherche 3D**.



- 3 Dans la liste Sélection, indiquez les parties du modèle où vous voulez effectuer votre recherche.  
Pour effectuer la recherche dans tout le modèle, sélectionnez **Tout**.  
Pour effectuer la recherche dans des parties spécifiques du modèle, choisissez **Sélection**, puis sélectionnez les parties du modèle.

Pour effectuer la recherche dans les parties du modèle qui ne sont pas sélectionnées, sélectionnez **Non-sélectionnées**.

- 4 Dans la liste Type, sélectionnez le type d'entité à rechercher.

**Remarque :** Pour les modèles 3D possédant des informations PMI, les options de recherche PMI sont activées.

- 5 Cochez la case **Afficher l'entité parent PMI dans les résultats** si vous ne voulez afficher que l'entité parent des entités PMI sélectionnées dans la liste Résultats.

Désélectionnez cette option si vous voulez que toutes les entités PMI apparaissent dans la liste Résultats.

**Remarque :** L'option est activée si les valeurs **PMI** ou **Tout** sont sélectionnées dans la liste Type et que le fichier possède des entités PMI.

- 6 Dans la liste **Filtre PMI**, sélectionnez le type d'entité à rechercher.

Pour rechercher toutes les entités, sélectionnez **Tout**.

Pour rechercher les entités avec PMI, sélectionnez **Avec PMI**.

Pour rechercher les entités sans PMI, sélectionnez **Sans PMI**.

- 7 Dans la liste Type PMI, sélectionnez le type d'entité à rechercher.

**Remarque :** Le type PMI est désactivé si **Tout** est sélectionné dans la liste Filtre PMI.

**Voir Enregistrement des résultats de recherche**

- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Recherche d'entité.

## Exécution d'une recherche par attribut

Dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, vous pouvez rechercher des entités selon leurs attributs tels que leur couleur, densité, ombrage, etc.

- 1 Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

La boîte de dialogue Recherche d'entité apparaît.

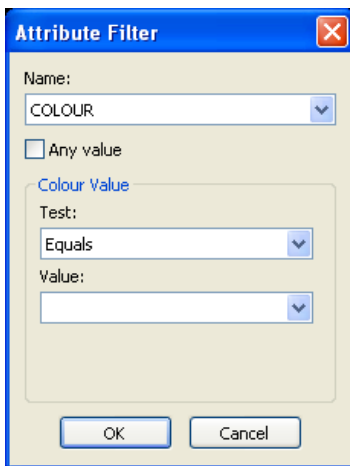
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Recherche d'entité** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Recherche 3D**.
- 3 Sélectionnez les critères de recherche que vous voulez utiliser pour votre recherche.

**Voir Exécution d'une recherche**

- 4 Cliquez sur **Ajouter**. La boîte de dialogue Filtre d'attributs apparaît.



- 5 Dans la liste déroulante Nom, sélectionnez l'attribut à rechercher. La liste Valeur qui apparaît correspond à l'attribut sélectionné.
- 6 Cochez la case **Toute valeur** si vous voulez rechercher par n'importe quelle valeur. Les options de **valeur entière** sont désactivées.
- 7 Désélectionnez la case si vous voulez effectuer votre recherche selon une valeur spécifique, puis, dans la liste Valeur, sélectionnez les valeurs que vous voulez rechercher.
- 8 Cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Pour ajouter plusieurs filtres d'attribut, répétez les étapes 4 à 8.

- 9 Pour modifier un filtre d'attribut, sélectionnez le filtre et cliquez sur **Modifier**.  
La boîte de dialogue Filtre d'Attribut apparaît, vous permettant d'éditer le filtre.
- 10 Pour désactiver un filtre d'attribut, désélectionnez la case en regard du filtre concerné.  
Pour activer un filtre d'attribut, cochez la case en regard.
- 11 Pour supprimer un filtre d'attribut dans la boîte de dialogue Recherche d'entité ; sélectionnez-le, puis cliquez sur **Retirer**.  
Le filtre d'attribut disparaît de la liste.
- 12 Dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, cliquez sur **Rechercher**.  
Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats. Le type et le nom des entités y sont indiqués.

**Voir Enregistrement des résultats de recherche**

13 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Recherche d'entité.

## Exécution d'une recherche avancée 3D

Dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, vous pouvez rechercher des entités en utilisant des filtres de volume ou d'emplacement. **Volume** indique la taille d'une entité : vous pouvez spécifier les dimensions minimales et maximales entre lesquelles une entité doit se situer. **Emplacement** indique une boîte de démarcation alignée sur des axes : vous pouvez indiquer les dimensions pour une boîte de démarcation alignée sur des axes dans laquelle une entité doit se trouver.

- 1 Dans la boîte de dialogue Recherche d'entité, cliquez sur l'onglet **Recherche 3D avancée**.

The screenshot shows the 'Entity Search' dialog box with the 'Advanced 3D Search' tab selected. The 'Volume' section is active, with the 'Enabled' checkbox unchecked. It contains two columns of input fields for 'Minimum Dimensions' (X: 0, Y: 0, Z: 0) and 'Maximum Dimensions' (X: 1, Y: 1, Z: 1). To the right of these fields are a checked checkbox for 'Completely contained' and a 'Units' dropdown menu set to 'in.'. The 'Location' section below it is also visible, with 'Enabled' unchecked, 'Point 1' (X: 0, Y: 0, Z: 0) and 'Point 2' (X: 1, Y: 1, Z: 1) input fields, a checked checkbox for 'Fits completely', and a 'Units' dropdown menu set to 'in.'. At the bottom right are 'Close' and 'Help' buttons.

- 2 Pour rechercher des entités par **Volume**, cochez la case **Activé**.  
**Remarque** : Si vous voulez rechercher des entités correspondant aux trois dimensions, cochez la case **Entièrement circonscrit**. Si la case à cocher est désélectionnée, il suffit à une entité de correspondre à une dimension pour apparaître dans la liste **Résultats**.
- 3 Entrez les dimensions minimale et maximale dans leurs champs respectifs.
- 4 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité que vous voulez définir pour les dimensions de **volume**.

- 5 Pour rechercher des entités par **Emplacement**, cochez la case **Activé**.  
**Remarque :** Si vous voulez rechercher des entités correspondant aux trois dimensions, cochez la case **S'ajuste complètement**. Si la case à cocher est désélectionnée, il suffit à une entité de correspondre à une dimension pour apparaître dans la liste Résultats.
- 6 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité que vous voulez définir pour les dimensions d'**emplacement**.
- 7 Indiquez les dimensions pour le **Point 1** et le **Point 2**.
- 8 Cliquez sur l'onglet **Recherche 3D**.
- 9 Cliquez sur **Recherche**.  
La liste des entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats.  
**Voir Enregistrement des résultats de recherche**
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Recherche d'entité.

## Enregistrement des résultats de recherche

- 1 Effectuez une recherche d'entité 3D.  
**Voir Exécution d'une recherche**  
**Exécution d'une recherche par attribut**  
**Exécution d'une recherche avancée 3D**
- 2 Cliquez sur **Rechercher**.  
Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats. Le type et le nom des entités y sont indiqués.
- 3 Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter**.  
La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 4 Indiquez le nom du fichier et le répertoire où vous voulez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
AutoVue enregistre les résultats dans un fichier au format **.csv** (valeurs séparées par une virgule).

## Mesure dans les fichiers 3D

AutoVue vous permet de réaliser des mesures dans les fichiers 3D. Lors d'une mesure, AutoVue propose une option de sélection de types d'entités différents dans le modèle.

Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer** pour accéder aux options de mesure.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur

**Mesurer** .




Le tableau suivant répertorie les options de mesure disponibles :

Nom	Description
Angle	Cette option vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre trois sommets, deux arêtes, plans ou surfaces ou toute autre combinaison de ces types d'entités.
Arc	Cette option vous permet de mesurer le rayon, la longueur et les angles d'un arc sur le modèle et de calculer le point central.
Distance	Cette option vous permet de mesurer la distance entre deux sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entités.
Distance minimale	Cette option vous permet de mesurer la distance minimale entre deux sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entités.
Longueur d'arête	Cette option vous permet de mesurer la longueur d'une arête.
Surface d'une face	Cette option vous permet de mesurer la surface exacte d'une face.
Coordonnées des sommets	Cette option fournit les coordonnées de chaque sommet.

## Modes de sélection dans les fichiers 3D

Les **modes de sélection** vous permettent de choisir différents types d'entités sur un modèle. Par exemple, si vous choisissez **Sommet** et déplacez le curseur près d'un sommet, ce sommet sera surligné par une boîte de sélection.

Les modes de sélection vous permettent de sélectionner des sommets, des arêtes, des faces, des plans et des arcs.

Icône	Sélectionner	Description
	Arête	Les arêtes du modèle sont surlignées. Lorsque vous déplacez le curseur sur une arête, un cercle de sélection s'affiche.
	Face	Les faces du modèle sont surlignées lorsque vous déplacez le curseur sur une face et un triangle de sélection s'affiche.
	Sommet	Les sommets du modèle sont surlignés. Lorsque vous déplacez le curseur sur une face, une boîte de sélection s'affiche.

## Mesure de distance

L'option **Distance mesurée** vous permet de mesurer la distance entre deux sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou une combinaison de ces types d'entités.

**Remarque :** Lorsque vous mesurez la distance entre deux faces parallèles, AutoVue mesure la plus courte distance.


- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance**.
- 3 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.

- 4 Cliquez sur l'icône **De**  pour sélectionner votre point de départ.


- 5 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**

Toutes les entités des options sélectionnées sont surlignées sur le modèle.

- 6 Sur le modèle, cliquez l'entité que vous voulez définir comme point de départ.

**Remarque :** Pour obtenir plus d'une mesure à partir du même point de départ, sélectionner **Position fixe**.


- 7 Cliquez dans le champ **Vers**  pour sélectionner votre point d'arrivée.
- 8 Choisissez les modes de sélection que vous voulez utiliser comme point d'arrivée pour la mesure.  
Toutes les entités des options sélectionnées sont surlignées sur le modèle.
- 9 Sur le modèle, cliquez sur l'entité que vous voulez définir comme point d'arrivée.  
Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X, delta Y et delta Z s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.


## Calibrage de distance

- 1 Mesurez une distance.  
**Voir Mesure de distance**
- 2 Dans la boîte de dialogue Mesures, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure de la distance minimale

L'option **Distance minimale** vous permet de mesurer la distance minimale entre deux composantes du modèle, ainsi qu'entre deux points à partir des ensembles de sélections : sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou n'importe quelle combinaison de ces entités.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .


- 2 Cliquez sur l'onglet **Distance min.**
- 3 Cliquez sur  **Ensemble 1.**
- 4 Cliquez sur **Entité** si vous voulez mesurer la distance entre des parties du modèle. Les modes de sélection sont désactivés.  
Sélectionnez **Géométrie** si vous voulez mesurer la distance entre des types d'entités. Les modes de sélection sont affichés.
- 5 Si vous avez choisi **Entité**, sélectionnez des parties sur le modèle.  
Les parties du modèle s'affichent dans la liste sous **Ensemble 1** et sont surlignées dans l'arborescence Modèle.  
Si vous avez choisi **Géométrie**, choisissez les modes de sélection à utiliser pour effectuer les mesures.

***Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D***

Toutes les entités des options sélectionnées sont surlignées sur le modèle.  
Sélectionnez les entités sur le modèle.

Les entités sélectionnées s'affichent dans la liste sous **Ensemble 1** et sont surlignées dans l'arborescence Modèle.


**Remarque :** Pour réinitialiser un ensemble, cliquez sur **Effacer**. Pour supprimer des éléments d'un ensemble, sélectionnez-les et appuyez la touche Supprimer. Pour désélectionner un type de partie ou d'entité sur le modèle, appuyez sur la touche Ctrl en cliquant sur le type de partie ou d'entité.

- 6 Cliquez sur  **Ensemble 2.**
- 7 Répétez l'étape 5.  
La partie du modèle choisie s'affiche dans la liste sous **Ensemble 2.**
- 8 Dans la liste de distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la distance.

- 9 Cliquez sur **Calculer**.  
La distance minimale du premier groupe d'entités au second est surlignée par une ligne. La distance minimale mesurée, les coordonnées X, Y et Z pour **Position 1** et les coordonnées X, Y et Z pour **Position 2** s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre trois sommets, deux arêtes, plans ou surfaces ou toute autre combinaison de ces types d'entités.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Angle**.
- 3 Sélectionnez les modes de sélection que vous voulez utiliser pour la mesure. Toutes les entités des options sélectionnées sont surlignées sur le modèle.  
**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**
- 4 Pour mesurer l'angle entre un type d'entité et un plan, cochez la case **Avec Plan**, et sélectionnez le plan dans la liste déroulante.
- 5 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 6 Sur le modèle, cliquez deux points pour définir l'angle.  
Si vous avez sélectionné un plan, cliquez sur le sommet, l'arête ou la face dont vous voulez mesurer l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent avec un arc indiquant l'angle. La mesure s'affiche dans la boîte de dialogue Mesure.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** vous permet de mesurer le rayon, la longueur et les angles d'un arc sur le modèle. Elle calcule aussi la position du centre de l'arc.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.  
La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Arc**.
- 3 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc prédéfini.  
Tous les arcs et les cercles sur le modèle sont surlignés. Les modes de sélection sont désactivés.
- 4 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**

- 5 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la distance de l'arc.
- 6 À partir de la liste Unités dans Angles, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle de l'arc.
- 7 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par un arc. Les mesures des coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur d'arc, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.  
Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer.  
L'arc est surligné. Les mesures pour coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur, départ et fin de l'angle ainsi que balayage s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Calibrage d'un arc

- 1 Mesurez un arc.  
**Voir Mesure d'un arc**
- 2 Sous l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.
- 3 La boîte de dialogue Calibration rayon apparaît, affichant la mesure du rayon.
- 4 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 5 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.

Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.

- 6 Cliquez sur **OK**.

Les résultats de calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesures.

- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure des coordonnées d'un sommet

L'option **Coordonnées des sommets** fournit les coordonnées des sommets sur le modèle.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Sélectionnez l'onglet **Sommet**.

Tous les sommets du modèle sont surlignés.

- 3 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée.

- 4 Déplacez le curseur sur un sommet du modèle.

Les coordonnées **X, Y, Z** du sommet s'affichent dans une infobulle.

- 5 Sélectionnez le sommet.

Les coordonnées **X, Y, Z** s'affichent dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 6 Cliquez **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure de la longueur d'une arête

L'option **Longueur d'arête** vous permet de mesurer la longueur de n'importe quelle arête sur le modèle.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Sélectionnez l'onglet **Longueur d'arête**.

Toutes les arêtes du modèle sont surlignées.

- 3 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée.

**Remarque :** Si vous voulez mesurer la longueur cumulée de plusieurs arêtes, sélectionnez **Cumulée**.

- 4 Cliquez sur l'arête à mesurer.

La mesure s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 5 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

## Mesure de la surface d'une face

L'option **Surface** vous permet de mesurer l'aire de n'importe quelle face d'entité ou l'aire d'une entité entière sur le modèle.

- 1 Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesurer**.

La boîte de dialogue Mesures apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Mesurer** .

- 2 Sélectionnez l'onglet **Surface**.

Sélectionnez **Surface d'une face** si vous voulez mesurer l'aire de la face d'une entité.

Sélectionnez **Surface d'entité** si vous voulez mesurer l'aire d'une entité entière.

- 3 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée.

**Remarque :** Si vous voulez mesurer la surface cumulée de plusieurs faces, sélectionnez **Cumulée**.

- 4 Si vous avez sélectionné **Surface d'une face**, déplacez le curseur sur le modèle pour choisir la surface à mesurer. Cliquez sur la face dont vous voulez mesurer l'aire.

La face est surlignée. La mesure s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.

- 5 Si vous avez sélectionné **Surface d'entité**, cliquez l'entité dont vous voulez mesurer l'aire.

L'entité, ainsi que toutes ses faces, sont surlignées. La surface mesurée (de l'entité entière) s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.

- 6 Pour mesurer l'aire de la face de l'entité, cliquez sur l'entité surlignée.

La liste qui apparaît affiche l'entité et ses parents.

Sélectionnez l'entité ou un parent dans la liste.

L'entité sélectionnée est surlignée. La surface mesurée s'affiche dans la boîte de dialogue Mesures.

**Remarque :** Pour mesurer l'aire de face d'un parent, sélectionnez le parent dans la liste.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesures.

# Configuration d'AutoVue

Les options de configuration vous permettent de paramétrer l'espace de travail d'AutoVue pour différents groupes de formats de fichiers ou pour tous les fichiers en général. Par exemple, vous pouvez définir différentes couleurs de fond pour les fichiers en mode EDA, 2D, 3D ou Office. Vous pouvez également établir des chemins d'accès pour localiser des ressources externes à l'application, telles que des polices de caractères, des symboles, des références externes XREF, ou bien configurer les options de mesures.

Pour accéder aux options de configuration, accédez au menu **Options**, puis sélectionnez **Configurer**. La boîte de dialogue Configuration s'affiche. Pour valider les modifications et quitter la boîte de dialogue Configuration, cliquez sur **OK**.

## ***Voir Options générales***

***Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D***

***Configurer AutoVue pour des fichiers 3D***

***Configuration d'AutoVue pour les fichiers EDA***

***Configuration des couleurs de fond pour les fichiers graphiques***

***Configuration des paramètres de couleur pour des fichiers Desktop Office***

## Options générales

Pour accéder aux options de configuration **Général**, procédez comme suit :

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
La boîte de dialogue Configuration s'affiche.
- 2 Dans l'arborescence Configuration, sélectionnez **Général**.  
Les options de **CAO**, **Raster** et **Options système** apparaissent.

## Configuration des options pour les fichiers CAO

Vous pouvez paramétrer l'affichage des dimensions, des styles de ligne, etc. relatifs au texte des fichiers CAO.

Option	Description
Texte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, les entités de texte sont affichées.</li><li>• Dans le cas contraire, les entités de texte ne sont pas affichées.</li></ul>
Dimensions	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, les entités de dimension sont affichées.</li><li>• Dans le cas contraire, les entités de dimension ne sont pas affichées.</li></ul>
Épaisseurs de ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, les différentes épaisseurs de ligne sont affichées.</li><li>• Dans le cas contraire, toutes les lignes apparaissent avec une épaisseur identique d'un pixel. Épaisseur de ligne affichée pour aucune ligne.</li></ul>
Forcer en noir	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, toutes les couleurs d'un dessin sont forcées en noir.</li><li>• Dans le cas contraire, le fichier s'affiche en couleurs.</li></ul>
Type de ligne	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, les lignes pointillées et à tirets s'affichent.</li><li>• Dans le cas contraire, toutes les lignes s'affichent en trait plein.</li></ul>
Remplissage	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, le remplissage des entités s'affiche, et non seulement leur contour.</li><li>• Dans le cas contraire, seul le contour des entités apparaît, et non pas leur remplissage.</li></ul>
Charger réf. ext. (XREFS)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si elle est sélectionnée, les XREF sont automatiquement chargés.</li><li>• Dans le cas contraire, le chargement automatique des XREF est bloqué.</li></ul>

## Fichiers matriciels (Raster)

Choisissez le mode d'affichage du fichier matriciel :

- Sélectionnez l'option **Pleine résolution** pour afficher les fichiers matriciels en résolution pleine.
- Sélectionnez l'option **Pleine fenêtre** pour qu'ils occupent la totalité de la fenêtre.

## Options système

Sélectionnez **Activer l'hibernation de la zone de notification** si vous voulez que l'icône d'AutoVue reste dans la zone de notification même après la fermeture de l'application.

En cliquant deux fois sur cette icône, vous pourrez rapidement rouvrir AutoVue, accéder aux fichiers les plus récemment utilisées, etc. Pour quitter complètement l'application AutoVue lorsque cette option est sélectionnée, vous devez cliquer droit sur l'icône AutoVue de la zone de notification du système, puis sélectionner **Quitter AutoVue**.

Désélectionnez l'option **Activer l'hibernation de la zone de notification** pour quitter complètement l'application lorsque vous la fermez.

Cliquez sur **Registre** pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrement de fichier d'AutoVue. Dans la liste, sélectionnez les extensions de fichier à associer à AutoVue. Cliquez sur **OK** pour valider les modifications et quitter la boîte de dialogue.

## Configuration des chemins d'accès

Vous pouvez configurer les chemins d'accès vers des ressources externes (XREF), des polices de caractères, des symboles ou des annotations.

Lorsque vous travaillez avec des fichiers qui doivent accéder à des ressources externes telles que des polices de caractères ou des références externes XREF, vous devez au préalable indiquer les chemins d'accès vers ces ressources externes si elles ne sont pas situées dans le même dossier racine.

Vous pouvez aussi avoir besoin d'accéder à des bibliothèques de symboles enregistrées dans un emplacement différent du dossier par défaut, ou bien de

configurer l'emplacement des fichiers d'annotations qu'AutoVue doit pouvoir lire et enregistrer.

<b>Chemin d'accès</b>	<b>Description</b>
XREF	Chemins d'accès à tous les fichiers de référence externes associés aux fichiers 2D, 3D ou EDA. <b>Voir Configuration des chemins des XREF</b>
Police	Les chemins d'accès aux polices sont nécessaires aux fichiers vectoriels d'AutoVue. <b>Voir Configuration de chemins de police</b>
Symbole	Chemin d'accès aux bibliothèques de symboles utilisés par les entités d'AutoVue. <b>Voir Configuration des chemins de symboles</b>
Annotation	Chemins d'accès aux fichiers d'annotations. <b>Voir Configuration de chemins d'annotations</b>

## Configuration des chemins des XREF

Les **chemins des XREF** sont les chemins d'accès à tous les fichiers de référence externes associés aux fichiers 2D, 3D ou EDA.

- 3 Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Chemins des XREF**.
- 4 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche alors.
- 5 Saisissez le chemin d'accès, ou faites défiler la liste déroulante pour indiquer le registre où se trouvent les fichiers de référence externe.  
Pour parcourir tous les sous-répertoires situés sous le chemin courant, tapez deux astérisques \*\* à la fin du chemin d'accès au fichier.  
Par exemple, **C:\exemples\\*\*** déclenche la consultation de tous les sous-répertoires sous « exemples ».  
Pour parcourir un sous-répertoire sous le chemin courant, tapez un astérisque \* à la fin du chemin d'accès au fichier.  
Par exemple, **C:\exemples\\*** déclenche la consultation d'un sous-répertoire sous « exemples ».
- 6 Cliquez sur **OK**.  
Le chemin d'accès s'affiche alors.

**Remarque :** Pour ajouter plus d'un chemin d'accès à la liste, répétez les étapes 3 à 5.

- 7 Pour changer l'ordre des chemins d'accès, sélectionnez le chemin que vous voulez déplacer, puis cliquez sur **Haut** ou **Bas** pour déplacer le chemin dans la liste jusqu'à l'emplacement voulu.
- 8 Pour supprimer un chemin, sélectionnez le chemin voulu, puis cliquez sur **Retirer**.


## Configuration de chemins de police

Les **chemins de police** sont les chemins d'accès aux polices de caractères nécessaires aux fichiers 2D, 3D, EDA ou Office.

- 9 Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Chemins des polices**.
- 10 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche alors.
- 11 Saisissez le chemin d'accès, ou faites défiler la liste déroulante pour indiquer le registre où se trouvent les fichiers de polices.  
Pour effectuer une recherche dans tous les registres situés aux niveaux inférieurs à celui chemin courant, saisissez deux astérisques \*\* à la fin du chemin d'accès au fichier.  
Par exemple, l'indication **C:\exemples\\*\*** déclenchera la recherche dans tous les registres d'un niveau inférieur à celui du fichier "exemples".  
Pour effectuer une recherche dans un seul registre situé à un niveau inférieur à celui chemin courant, saisissez un astérisque \* à la fin du chemin d'accès au fichier.  
Par exemple, l'indication **C:\exemples\\*** déclenchera la recherche dans un seul registre de niveau inférieur à celui du fichier "exemples".
- 12 Cliquez sur **OK**.  
Le chemin d'accès s'affiche alors.  
**Remarque :** Pour ajouter plus d'un chemin d'accès à la liste, répétez les étapes 3 à 5.
- 13 Pour changer l'ordre des chemins d'accès, sélectionnez le chemin que vous voulez déplacer, puis cliquez sur **Haut** ou **Bas** pour déplacer le chemin dans la liste jusqu'à l'emplacement voulu.
- 14 Pour supprimer un chemin, sélectionnez le chemin voulu, puis cliquez sur **Retirer**.  
Le chemin sélectionné disparaît de la liste.


## Configuration des chemins de symboles

Les **chemins de symboles** représentent les chemins d'accès aux bibliothèques de symboles utilisées par les entités d'AutoVue.

- 15 Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Chemins d'accès aux symboles**.
- 16 Sélectionnez l'option **Auto** si vous voulez utiliser le répertoire par défaut pour enregistrer les bibliothèques de symboles.
- 17 Sélectionnez l'option **Défini par l'utilisateur** si vous voulez sélectionner le répertoire de stockage des bibliothèques de symboles. Saisissez le chemin d'accès au répertoire de stockage des fichiers de symboles, ou cliquez sur le bouton **Parcourir**  pour trouver le répertoire voulu.

## Configuration de chemins d'annotations

Les **chemins d'annotations** sont les chemins d'accès aux fichiers Annotations associés au document actif.

- 18 Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Chemins des annotations**.
- 19 Sélectionnez l'option **Auto** si vous voulez utiliser le répertoire par défaut pour enregistrer l'annotation. Par défaut, AutoVue enregistre les fichiers d'annotations dans un sous-répertoire **avred** à l'emplacement du fichier de base.
- 20 Sélectionnez l'option **Défini par l'utilisateur** si vous voulez sélectionner un répertoire où enregistrer l'annotation. Saisissez le chemin d'accès au répertoire où vous voulez enregistrer les fichiers d'annotations, ou cliquez sur le bouton **Rechercher un dossier**  pour trouver le répertoire voulu. Tous les fichiers d'annotations seront alors enregistrés dans ce nouveau répertoire, et seront lus à partir de ce même répertoire.

## Mesures

Les options **Mesures** vous permettent de définir les unités de mesure par défaut, ainsi que le nombre de décimales, de la manière suivante :

Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Mesures** pour afficher les options requises.

Les options disponibles sont les suivantes :

Option	Description
Chiffres significatifs	Vous permet de préciser le nombre de décimales que vous voulez afficher pour chaque unité de mesure. Entrez un nombre compris entre 1 et 18.
Unités par défaut	Permet d'indiquer la police par défaut à utiliser avec AutoVue. Si un fichier ne possède pas d'unités natives, l'unité par défaut est utilisée.
Unités de mesure	Permet d'indiquer la police par défaut à utiliser pour les mesures. Cette liste possède l'option <i>Unité de fichier natif</i> en plus des unités standard. Vous pouvez sélectionner Unité de fichier natif si vous souhaitez effectuer les mesures avec les unités natives du fichier.

## Configuration de la police de base des fichiers texte

L'option Police de base permet de définir les propriétés de police des fichiers texte.

- 21 Dans l'arborescence Configuration, développez **Général**, puis sélectionnez **Police de base**.
- 22 Sélectionnez une police de caractères dans la liste Polices.
- 23 Dans la liste Style de police, sélectionnez **Normal**, **Gras**, **Italique** ou **Gras italique**.
- 24 Sélectionnez un corps de police dans la liste Taille.
- 25 Grâce aux options Effets, vous pouvez barrer ou souligner du texte.

**Remarque :** La police de base est prévisualisée dans la zone Aperçu.

## Configuration de la prise en charge du fichier de transmission en continu

AutoVue génère un fichier de transmission en continu lorsqu'un fichier natif est ouvert pour la première fois. L'objectif est de réduire la durée de chargement des fichiers. Quand le fichier est ouvert par la suite, AutoVue lit le fichier de transmission en continu et non le fichier natif.

**Remarque :** Si le fichier natif est modifié, le fichier de transmission en continu devient invalide et AutoVue ouvre alors le fichier natif.

Cette option vous permet de configurer la prise en charge des fichiers de transmission en continu.

- 1 Cochez la case **Activer la prise en charge du fichier de transmission en continu**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.
- 2 Parcourez l'arborescence et sélectionnez un dossier à utiliser pour le stockage de fichiers de transmission en continu, puis cliquez sur **OK**.  
Le chemin d'accès au dossier sélectionné apparaît dans le champ Dossier du cache.
- Remarque :** Lorsque vous activez la prise en charge du fichier de transmission en continu, la case Activer la création du fichier de transmission en continu est cochée par défaut.
- 3 Cochez la case **Activer la limite de la taille du cache** pour limiter la taille du dossier cache du fichier de transmission en continu (0 est la valeur par défaut). Entrez la taille du cache dans le champ à droite de la case à cocher.

**Remarque :** Les modifications apportées aux paramètres du fichier de transmission en continu ne prendront pas effet avant le redémarrage de l'application.

## Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D

Vous pouvez configurer les paramètres de couleur de fond et de sélection pour les fichiers 2D.

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
La boîte de dialogue Configuration s'affiche.
- 2 Cliquez sur **2D** dans l'arborescence.  
L'option **Paramètres de sélection** apparaît.

## Paramètres de sélection

Dans le mode Mesures, lorsque vous déplacez votre curseur dans un rayon de sélection préétabli, la boîte de sélection de l'entité à sélectionner s'affiche. Pour modifier le rayon de sélection, changez la valeur du champ **Taille boîte de sélection**. Le rayon de sélection est paramétré en pixels.

## Configuration des couleurs

Les paramètres de **Couleurs** vous permettent de modifier les couleurs des fichiers 2D.

Dans l'arborescence Configuration, développez **2D**, puis sélectionnez **Couleurs** pour afficher les options suivantes :

Option	Description
Fond	Permet de modifier la couleur de fond dans les fichiers 2D.
Mesures	Permet de modifier la couleur que vous voulez voir affichée quand vous prenez des mesures dans des fichiers 2D.

## Configurer AutoVue pour des fichiers 3D

Il existe dans AutoVue des options de configuration que vous pouvez paramétrer pour personnaliser votre environnement de travail lorsque vous traitez des fichiers 3D.

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
La boîte de dialogue Configuration s'affiche.
- 2 Cliquez sur **3D** dans l'arborescence.  
Les options **Rendu** et **Rendu dynamique** apparaissent.

## Rendu

Les options de **rendu** vous permettent de modifier la manière dont le modèle est rendu. Toute modification à ces options affecte également le niveau de détail du rendu. Les options **Rendu** sont :

Option	Description
Ombrage lissé	Option activée par défaut. La désactivation de cette option affiche les surfaces courbes des modèles ombrés comme une série de surfaces plates. Le niveau de détail est ainsi réduit, mais la vitesse de rendu est augmentée. <b>Remarque</b> : Affecte uniquement les modèles ombrés.
Supprimer Face arrière	Si elle est sélectionnée, cette option indique à AutoVue de ne pas afficher les faces inversées du modèle actif. Cela augmente la vitesse de rendu, mais le modèle semble moins réaliste lors des déplacements. <b>Remarque</b> : Affecte uniquement les modèles ombrés.
Parties cachées précises	Indique à AutoVue de calculer et de rendre précisément toutes les lignes cachées du modèle. <b>Remarque</b> : Lorsqu'elle est activée, cette option diminue la vitesse de rendu.

## Rendu dynamique

Les options **Rendu dynamique** vous permettent de sélectionner le mode de rendu pendant le déplacement du modèle. Les options disponibles sont :

Option	Description
Cadre rapide	Le modèle effectue des spins ou des rotations avec une grande vitesse de rendu. Le niveau de détail est faible, ce qui permet d'augmenter la vitesse de rendu pendant le déplacement du modèle.
Ombré filaire	Le modèle s'affiche comme des contours filaires lorsqu'il effectue des spins ou des rotations.
Ombrage simple	Aucun lissage d'ombrage n'est effectué sur les surfaces courbes lors du déplacement du modèle.

---

Option	Description
Polygones	Le modèle est rendu sous forme de polygones filaires lorsqu'il est déplacé.
Nuage de sommets	Le modèle est rendu sous forme de squelettes de sommets lorsqu'il est déplacé.
Rectangle englobant	Les différentes parties du modèle sont encloses dans des boîtes lorsqu'il est déplacé.
Mode rendu courant	Le modèle est rendu de la même manière qu'il soit statique ou en mouvement.

---

## Modèle

Les options de configuration de **Modèle** vous permettent de préciser si vous voulez charger le modèle en mode Maillage ou en mode BRep (Boundary Representation), et vos permettent aussi de contrôler la résolution de maillage. Dans l'arborescence Configuration, développez **3D**, puis sélectionnez **Modèle** pour charger les options **Chargement** et **Résolution de maillage par défaut**.

## Chargement

- Sélectionnez l'option **Charger les données de maillage** pour charger les données de maillage disponibles.
- Désélectionnez **Charger les données de maillage** pour charger des données de description BRep.

**Remarque :** Vous devez charger de nouveau le fichier pour que vos modifications prennent effet.

## Résolution de maillage par défaut

La barre de défilement **Résolution maillage par défaut** vous permet de modifier le nombre de polygones qui se dessinent lorsque vous affichez un modèle.

Faites glisser la barre de défilement entre les niveaux de résolution **Basse**, **Moyenne** et **Haute**.

Un niveau de résolution faible (Basse) signifie que le nombre de polygones dessinés est faible, ce qui se solde par un niveau de détail faible et une grande vitesse de rendu.

**Remarque :** La barre de défilement de la **Résolution maillage par défaut** n'affecte que les modèles ombrés et le mode Polygone filaire.

## Filtrage PMI

Dans l'arborescence Configuration, développez **3D**, puis sélectionnez **PMI** pour afficher les options **Filtrage PMI** et **Style de rendu du texte PMI**.

Les options **Filtrage PMI** vous permettent de configurer les types de produits et les informations de fabrication à afficher. Les cases à cocher de la colonne **Arbre** vous permettent de sélectionner les types d'entités PMI à afficher dans l'arbre du modèle 3D. Les cases à cocher de la colonne **Vue** vous permettent de sélectionner les types d'entités PMI à afficher dans l'espace de travail.

***Voir Entités PMI***

Les options de **Style de rendu du texte PMI** ci-dessous vous permettent de définir le style des textes PMI :

Option	Description
Configuration d'origine (à partir du fichier)	Le texte PMI s'affiche selon les paramètres par défaut.
3D	Le texte PMI s'affiche en 3 dimensions. Il n'est pas obligatoirement placé face à vous.
Plat-à-écran	Le texte PMI est toujours placé face à vous.

## Configurer les paramètres de couleur

Les options de configuration **Couleur** vous permettent de paramétrer les couleurs afin de visualiser plus aisément les détails du fichier 3D. Pour accéder aux options de configuration Couleur, procédez comme suit :

Dans l'arborescence Configuration, développez **3D**, puis sélectionnez **Couleurs** pour afficher les options suivantes : Les options Couleur sont groupées sous les rubriques **Commun**, **Couleur de section**, **Couleur de géométrie** de la façon suivante :

### Commun

Option	Description
Fond	Permet de régler la couleur de fond des fichiers 3D.
Sélection	Permet de régler la couleur de sélection d'un modèle ou de parties d'un modèle.
Défaut entité	Permet de régler la couleur par défaut qui sera utilisée lorsque aucune couleur de modèle n'existe dans le fichier d'origine.
Mesures	Permet de régler la couleur que vous voulez voir affichée quand vous prenez des mesures.
Distance minimale Ensemble 1	Permet de régler la couleur du premier point de sélection d'une mesure de distance minimale.
Distance minimale Ensemble 2	Permet de régler la couleur du deuxième point de sélection d'une mesure de distance minimale.

## Couleur de section

Option	Description
Arêtes	Permet de régler la couleur des arêtes de section lorsque vous définissez des options de sectionnement.
Remplissage	Permet de régler la couleur de remplissage lorsque vous définissez des options de sectionnement.

## Couleur de géométrie

Option	Description
Sommet	Permet de régler la couleur des sommets lorsqu'ils sont mis en surbrillance pendant les mesures et les annotations.
Face	Permet de régler la couleur des faces lorsqu'elles sont mises en surbrillance pendant les mesures et les annotations.
Arête	Permet de régler la couleur des arêtes lorsqu'elles sont mises en surbrillance pendant les mesures et les annotations.

## Configuration de l'arrière-plan

Les options **Arrière-plan** permettent de sélectionner un dégradé ou une image à afficher à l'arrière-plan.

Dans l'arborescence Configuration, développez **3D**, puis sélectionnez **Arrière-plan**. Les options Dégradé d'arrière-plan et Images d'arrière-plan apparaissent.

L'option *Dégradé d'arrière-plan* permet de sélectionner **Normal**, **Dégradé directionnel** ou **Dégradé radial**. Un aperçu de l'arrière-plan s'affiche à droite des options.

Pour l'option *Images d'arrière-plan*, procédez comme suit :

- 1 Cliquez sur Ajouter.  
La boîte de dialogue Image d'arrière-plan apparaît.
- 2 Cliquez sur les points de suspension à droite du champ Fichier image pour rechercher le fichier image.

**Remarque :** Les formats de fichier disponibles sont **.bmp**, **.jpeg** et **.img**.

- 3 Dans la liste Type d'étirement, indiquez si vous souhaitez conserver l'image en l'état ou sélectionnez **Etirer pour remplir**, **Zoomer pour ajuster** ou **Zoomer pour remplir**.
- 4 Dans la liste Position en arrière-plan, sélectionnez l'endroit où vous souhaitez placer l'image.
- 5 Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.  
La boîte de dialogue Image d'arrière-plan se ferme.

**Remarque :** L'arrière-plan sélectionné est implémenté lorsque vous cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Configuration.

## Divers

Dans l'arborescence Configuration, développez **3D**, puis sélectionnez **Divers** pour afficher les options Divers :

### Affichage

Par défaut, l'option **Afficher axes principaux** est activée. Désactivez cette option pour retirer les axes qui s'affichent dans l'angle inférieur droit de l'espace de travail.

### Arbre modèle

Entrez une autre valeur dans le champ **Niveau Arbre** pour définir le niveau auquel vous voulez que l'arbre du modèle s'effondre lorsque vous ouvrez un fichier 3D. Le niveau paramétré par défaut est le niveau 3.

### Manipulateur

Activez l'option **Aligner avec CSU actuel** pour aligner automatiquement les manipulateurs avec le système de coordonnées utilisateur actif.

### Affichage sélection

Les options **Affichage sélection** suivantes vous permettent de définir comment AutoVue indique qu'un objet est sélectionné.

Option	Description
Contour boîte	La sélection est enclose dans un rectangle filaire.
Surlignage d'entité	La sélection est indiquée par un changement de couleur.

# Configuration d'AutoVue pour les fichiers EDA

AutoVue propose des options de configuration qui vous permettent de personnaliser votre environnement de travail lorsque vous traitez des fichiers EDA. Pour accéder aux options de configuration EDA, accédez au menu **Options**, puis sélectionnez **Configurer**. Cliquez sur **EDA** dans l'arborescence de la boîte de dialogue Configuration.

*Voir **Personnalisation de sélections***

***Affichage d'infobulles***

***Modification d'une vue 3D***

***Synchronisation des couches lors de la comparaison de fichiers***

***Configuration des comportements du zoom lors du cross-probing***

***Modification des couleurs***

## Personnalisation de sélections

Vous pouvez régler la manière dont vous voulez que les composants sélectionnés soient surlignés.

Dans l'arborescence Configuration, sélectionnez **EDA**. Il existe deux options de sélection : **Surligner l'entité** et **Dim non sélectionnée**.

### Surligner l'entité

Activez cette option pour surligner toutes les entités que vous sélectionnez. Par défaut, cette option est activée.

**Remarque :** La couleur de sélection par défaut est le jaune.

*Voir **Modification des couleurs***

### Dim non sélectionnée

Activez cette option pour rendre transparentes toutes les entités non sélectionnées. Les entités sélectionnées resteront dans leur couleur d'origine.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur

**Dim non sélectionnée** .

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez régler le degré de transparence des entités non sélectionnées. Faites glisser la barre de défilement vers la droite pour augmenter le niveau de transparence, et vers la gauche pour le diminuer. L'icône à droite des paramètres de transparence dans la boîte de dialogue Configuration vous permet de prévisualiser le niveau de transparence.

De plus, si Dim non sélectionnée est activée, vous pouvez cocher la case **Épaissir l'entité en surbrillance**. Cette option renforce l'apparence de l'entité. Désélectionnez la case pour rétablir l'épaisseur par défaut de l'entité.

## Affichage d'infobulles

Lorsque vous passez le curseur au-dessus d'une entité, une infobulle apparaît pour afficher les informations relatives à l'entité en question. Vous pouvez désactiver ou activer ces infobulles.

- 6 Dans l'arborescence Configuration, sélectionnez **EDA**.
- 7 Sous l'en-tête **Survol de souris**, sélectionnez ou désélectionnez l'option **Afficher l'infobulle avec l'information sur l'élément**.
- 8 Cliquez sur **OK**.

## Modification d'une vue 3D

Vous pouvez configurer la vue PCB 3D de fichiers EDA.

**Remarque :** Si le fichier 3D EDA ne contient pas d'informations relatives à la carte ou au composant, les valeurs des paramètres Épaisseur carte par défaut et de Hauteur composant par défaut ne seront disponibles qu'en lecture seule (elles ne pourront pas être modifiées).

- 1 Dans l'arborescence Configuration, sélectionnez **EDA**.
- 2 Entrez une valeur dans le champ **Épaisseur carte par défaut** pour modifier l'épaisseur de la carte.

**Remarque :** L'option **Épaisseur carte par défaut** n'affecte que les cartes dont l'épaisseur n'est pas définie dans le design. Si l'épaisseur d'une carte a été définie, cette option n'affectera pas celle-ci.

- 3 Entrez une valeur dans le champ **Hauteur composant par défaut** pour modifier la hauteur du composant.

**Remarque :** L'option **Hauteur composant par défaut** n'affecte que les composants dont la hauteur n'a pas été définie dans le design. Si la hauteur d'un composant a été définie, cette option n'affectera pas celui-ci.

- 4 Pour utiliser une unité de mesure différente, sélectionnez-la dans la liste **Unités par défaut**. Cette unité sera utilisée pour mesurer les valeurs des champs **Épaisseur carte par défaut** et **Hauteur composant par défaut**.
- 5 Rechargez le fichier pour voir l'effet de vos modifications.

## Synchronisation des couches lors de la comparaison de fichiers

Lorsque vous comparez des fichiers, vous pouvez en synchroniser les paramètres de couches. Lorsque les paramètres de couches sont synchronisés, la modification d'un paramètre dans un fichier a pour effet de modifier le paramètre correspondant dans le fichier auquel le premier est comparé.

- 1 Dans l'arborescence Configuration, développez **EDA**, puis sélectionnez **Analyse**.
- 2 Sélectionnez l'option **Paramètres des couches** pour synchroniser tous les paramètres lors de la comparaison de fichiers.

**Remarque :** Cette option n'est applicable que pour les dessins PCB.

## Configuration des comportements du zoom lors du cross-probing

Vous pouvez configurer les options de zoom lors du cross-probing dans des fichiers.

- 1 Dans l'arborescence Configuration, développez **EDA**, puis sélectionnez **Analyse**.
- 2 Sélectionnez l'une des options de **cross-probing** suivantes :
  - Cliquez sur **Garder le niveau de zoom actuel**. Lorsque cette option est activée, la vue des fichiers cibles reste la même que celle du fichier initial pendant le cross-probing.
  - Cliquez sur **Zoom sélectionné** pour zoomer automatiquement sur les entités sélectionnées pendant le cross-probing. Par défaut, cette option est activée.
  - Sélectionnez l'option **Zoom ajusté** pour ajuster automatiquement le contenu d'un fichier selon l'axe vertical ou horizontal pour un affichage intégral dans la fenêtre active.

## Modification des couleurs

Vous pouvez paramétrer les couleurs des fichiers EDA.

Dans l'arborescence Configuration, développez **EDA**, puis sélectionnez **Couleurs**.

Dans la boîte de dialogue Options couleur, les options que vous pouvez paramétrer sont regroupées sous **Commun** et **Vue 3D** de la manière suivante :

### Commun

Option	Description
Fond	Permet de régler la couleur de fond des fichiers EDA.
Sélection	Permet de régler la couleur de sélection des entités.
Distance minimale Ensemble 1	Permet de régler la couleur de sélection du premier point de sélection d'une mesure de distance minimale.
Distance minimale Ensemble 2	Permet de régler la couleur de sélection du deuxième point de sélection d'une mesure de distance minimale.

### Vue 3D

Option	Description
Couleur carte par défaut	Permet de régler la couleur de carte dans la vue 3D.
Couleur composant par défaut	Permet de régler la couleur de composant dans la vue 3D.

## Configuration des couleurs de fond pour les fichiers graphiques

Vous pouvez préciser les couleurs de fond pour les fichiers Raster mono et les fichiers Raster couleur.

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
La boîte de dialogue Configuration s'affiche.

- 2 Cliquez sur **Graphiques** dans l'arborescence.
- 3 Dans les listes Fond respectives, sélectionnez les couleurs de fond pour les fichiers Raster mono et les fichiers Raster couleur.

## Configuration des paramètres de couleur pour des fichiers Desktop Office

Vous pouvez préciser les couleurs de fond pour les types de fichiers Desktop Office ci-dessous :


- Document
  - Feuille de calcul
  - Base de données
  - Archive
- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
La boîte de dialogue Configuration s'affiche.
  - 2 Sélectionnez **Desktop Office** dans l'arborescence.
  - 3 Sélectionnez une couleur d'arrière-plan pour chaque type de fichier Desktop Office.

# Annotations

AutoVue vous permet de visualiser plusieurs centaines de fichiers différents, et de créer des annotations pour tous ces fichiers sans nécessiter le logiciel propriétaire dans lequel le document a été créé.

Les annotations s'appliquent aux dessins et aux textes d'un document électronique. AutoVue permet d'annoter différents formats sans avoir à modifier le fichier d'origine. Lorsque vous créez une annotation pour un fichier, cette annotation est créée par-dessus du document d'origine. Les annotations sont enregistrées dans des fichiers à part.

**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

Si des fichiers d'annotation ont déjà été enregistrés pour un document, l'icône **Indicateur d'annotation** apparaît dans la barre d'état, en bas de l'espace de travail d'AutoVue . En cliquant sur ce bouton, vous avez accès à la boîte de dialogue Fichiers d'annotations qui vous permet de sélectionner les fichiers d'annotations à ouvrir ou de créer un nouveau fichier d'annotation. Quand vous ouvrez un fichier d'annotation, AutoVue place l'annotation par-dessus le document original.

En mode Annotations, vous pouvez :









- créer des entités (telles que texte, arcs, boîtes, cercles, nuages, lignes, flèches et polygones) ;
- ajouter un tampon ou des informations à une entité, en joignant du texte ou une note ;
- créer, nommer et colorer les couches pour organiser votre travail ;
- créer un fichier d'annotations qui regroupe des copies de couches sélectionnées dans différents fichiers d'annotations ;
- créer des entités d'annotation de mesures qui peuvent être déplacées ou redimensionnées ;
- naviguer entre les annotations, à l'aide d'une arborescence hiérarchique, visualiser les propriétés d'annotation, et trier l'arborescence selon chaque propriété ;
- visualiser les couches d'annotations une par une ou par association.

**Remarque :** La fonction d'annotation n'est disponible que dans certaines versions du logiciel AutoVue. Pour plus d'informations, reportez-vous à la liste des différences entre produits (*Product Variations Checklist*).

**Remarque :** Par défaut, les annotations sont désactivées pour les documents Office. Pour plus d'informations sur l'activation des annotations pour les documents Office, reportez-vous au chapitre consacré aux options INI dans le *manuel d'installation et d'administration*.

# Arbre des annotations

Lorsque le mode Annotation est actif, une **arborescence de navigation des annotations** apparaît sous l'espace de travail. Si elle n'est pas visible, accédez au menu **Options**, puis sélectionnez **Afficher les panneaux**, et **Panneau des annotations**.

Markups					
Markup Entity	Author	Last Modified 	Page	Layer	
 <b>Untitled2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li> Text</li> <li> Leader</li> <li> bnb</li> <li> Highlight</li> <li> Box</li> <li> Line</li> </ul>	JohnDoe	04/09/2008 11:51:06 AM	1	0	
	JohnDoe	04/09/2008 11:51:08 AM	1	0	
	JohnDoe	04/09/2008 11:51:22 AM	1	0	
	JohnDoe	04/09/2008 11:51:24 AM	1	0	
	JohnDoe	04/09/2008 11:51:29 AM	1	0	
	JohnDoe	04/09/2008 11:51:31 AM	1	0	

L'arborescence affiche alors une hiérarchie d'annotations ou de commentaires créés par les utilisateurs. Vous pouvez vous déplacer dans les annotations. Un ensemble de propriétés est généré pour chaque annotation. Vous pouvez trier les annotations en fonction de chaque propriété, en cliquant sur l'en-tête des colonnes correspondantes. Ces propriétés sont les suivantes :

Propriété	Description
Entité d'annotation	Type d'entité d'annotation créée.
Auteur	Le nom de l'utilisateur qui a créé l'annotation.
Dernière modification	La date et l'heure de la dernière modification de l'annotation.
Page	Le numéro de la page du document original sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.
Couche	Couche d'annotation sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.


Lorsqu'une entité d'annotation est créée, elle apparaît dans l'arborescence, et l'information est entrée et enregistrée dans le fichier d'annotations.

**Remarque :** Passez le curseur au-dessus une entité pour voir apparaître une infobulle avec le nom de l'*auteur* et la *date* de création de l'entité.

# Filtrage d'annotations

Lors de l'affichage d'annotations, vous pouvez filtrer les fichiers ou les entités d'annotations en fonction de leurs métadonnées.

Pour ce faire, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Filtre**. La boîte de dialogue Filtrer la visibilité des annotations qui apparaît propose alors les options suivantes : Auteur, Types d'entité, Dernière modification, Page et Couches.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Filtre d'annotation** .

- Pour afficher les annotations créées par un auteur particulier, cliquez sur l'onglet **Auteur** et cochez la case en regard du nom de l'auteur. Pour retirer une annotation d'auteur du filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'entête de colonne Auteur.
- Pour afficher les annotations par type d'entité, cliquez sur l'onglet **Types d'entité**, puis cochez la case en regard de l'entité d'annotation ou des entités d'annotation. Pour retirer une entité d'annotation du filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'entête de colonne Entité d'annotation.
- Pour afficher les annotations en fonction de leur date de mise à jour, cliquez sur l'onglet **Dernière modification**. Dans la liste, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **À tout moment** : Affiche toutes les entités d'annotation
  - **Avant** : Affiche toutes les entités d'annotation modifiées avant la date sélectionnée.
  - **Après** : Affiche toutes les entités d'annotation modifiées après la date sélectionnée.
  - **Le** : Affiche toutes les entités d'annotation modifiées à la date sélectionnée.
  - **Entre** : Affiche toutes les entités d'annotation modifiées entre les dates sélectionnées.

Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'entête de colonne Dernière modification.

- Pour afficher les annotations par emplacement de page, cliquez sur l'onglet **Page**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Toutes les pages** : Affiche les entités d'annotation sur toutes les pages.
    - **Page courante** : Affiche les entités d'annotation sur la page active.
    - **Pages** : Affiche les entités d'annotation sur l'intervalle de pages sélectionné.
- Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'entête de colonne Page.

- Pour afficher les annotations par couches, cliquez sur l'onglet **Couche**, puis cochez la case en regard de la couche ou des couches. Pour retirer une couche du filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'entête de colonne Couche.

**Remarque :** Pour supprimer les filtres, accédez au menu **Annotation**, sélectionnez **Filtre**, puis **Afficher tout**.

## Travailler avec des Fichiers d'Annotation

AutoVue permet d'annoter différents formats sans avoir à modifier le fichier d'origine. Lorsque vous créez une annotation pour un fichier, cette annotation est créée par-dessus du document d'origine. Les annotations peuvent être enregistrées en tant que **fichiers d'annotations** lorsque vous utilisez le même document. Vous avez la possibilité d'ajouter des informations utilisateur au fichier d'annotations, d'enregistrer et de créer des fichiers d'annotations séparés avec des identifiants différents, d'importer et d'exporter des fichiers d'annotations ou de changer de fichier d'annotations actif.

### États enregistrés

Lorsque vous créez et enregistrez un fichier d'annotations, vous enregistrez aussi les paramètres d'affichage (tels que le niveau de zoom), avec lesquels vous travaillez. Si vous enregistrez une annotation quand vous travaillez avec votre niveau de zoom préféré, la prochaine fois que vous ouvrirez ce fichier d'annotations, elle sera affichée au même niveau de zoom. Parmi les paramètres d'affichage, se trouvent le niveau de zoom (dimensions), les paramètres de rotation, de miroir, de transformation, de plan de section, et de visibilité. Lorsque vous créez des annotations pour des fichiers 3D contenant des modèles importés, le design importé devient partie intégrante des paramètres d'affichage. Pour les fichiers EDA, vous pouvez enregistrer des couches personnalisées avec des annotations.


#### ***Voir Création d'une vue utilisateur***

Les paramètres d'affichage sont également enregistrés avec chaque entité d'annotation. Par exemple, si vous travaillez avec un certain niveau de zoom au moment de créer l'entité d'annotation, AutoVue enregistre l'information en même temps que l'entité d'annotation. Pour retrouver les paramètres d'affichage

identiques à ceux en cours au moment où vous avez créé ou modifié l'entité d'annotation, cliquez avec le bouton droit sur l'entité d'annotation, puis sélectionnez **Aller à**.

## Création d'un fichier d'annotations

Pour créer un fichier d'annotations :

- 1 Ouvrez le fichier que vous voulez annoter.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.  
AutoVue passe en mode Annotations. Un nouveau fichier d'annotations apparaît dans l'arborescence de navigation des annotations.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Nouvelle annotation** .

*Voir également **Création d'une couche d'annotation***

## Saisie d'informations d'annotation


Lors de la création d'une annotation, vous pouvez fournir des informations utilisateur à enregistrer avec celle-ci.

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Propriétés**. La boîte de dialogue des informations d'annotation s'affiche.

Entrez le nom de l'utilisateur, le service, le nom de la société, son adresse et le numéro de téléphone. Cliquez sur **OK** pour valider les informations et quitter la boîte de dialogue.

## Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotation

Pour enregistrer un nouveau fichier d'annotations :

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer**.  
La boîte de dialogue Enregistrer les Annotations sous indique les informations d'annotations que vous avez définies lors de la création de l'annotation.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer l'annotation** .
- 2 Dans le champ **Identifiant d'annotation**, entrez un identifiant composé de caractères ou de chiffres.

- 3 Cliquez sur **OK**.

Le fichier d'annotations est enregistré. Les annotations et le fichier d'annotations restent affichés dans l'espace de travail et dans l'arborescence de navigation des annotations.

## Ouverture de fichiers d'annotations

Pour ouvrir un fichier d'annotations :

- 1 Affichez un fichier comportant des annotations.

- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

La boîte de dialogue Fichiers d'annotations s'affiche.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir les annotations**  ou, dans l'angle inférieur gauche de

la barre d'état, cliquer sur **Indicateur d'annotation** .

**Remarque :** Si l'icône Indicateur d'annotation ne s'affiche pas, cela signifie qu'aucune annotation n'est associée au fichier que vous avez ouvert.

- 3 Dans la liste des annotations, cochez la case en regard du fichier d'annotations que vous voulez ouvrir.

**Remarque :** Si vous sélectionnez plusieurs fichiers d'annotations, le menu Annotation active vous permet de sélectionner celle qui est active la première.

- 4 Cliquez sur **OK**.

Toutes les annotations que vous avez sélectionnées apparaissent au-dessus du document original.

**Remarque :** Lorsque vous sélectionnez plusieurs fichiers d'annotations, les annotations s'affichent simultanément.

**Voir également** *Activation d'un fichier d'annotations*

## Enregistrement d'un fichier d'annotations

Pour enregistrer un fichier d'annotations modifié, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Enregistrer**.


**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer l'annotation** .

Lorsque plusieurs fichiers d'annotations ouverts ont été modifiés et que vous souhaitez tous les enregistrer, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Tout enregistrer**.

Pour enregistrer une annotation en tant que nouvelle annotation, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Enregistrer sous**.


## Importation d'un fichier d'annotations

Pour importer un fichier d'annotation au-dessus du fichier original :

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.  
La boîte de dialogue Fichiers d'annotations s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir les annotations**  .
- 2 Cliquez sur **Importer**.  
La boîte de dialogue Fichiers d'Annotation s'affiche.
- 3 Accédez au fichier à importer pour le sélectionner.
- 4 Cliquez sur **Ouvrir**.  
Le fichier d'annotation importé s'affiche sur l'écran AutoVue au-dessus de votre document original.

## Exportation de fichiers d'annotation

Pour exporter des annotations :

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer sous**.  
La boîte de dialogue Enregistrer les Annotations sous apparaît.  
**Remarque** : Pour une nouvelle annotation, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer l'annotation**  .
- 2 Cliquez sur **Exporter**.  
La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 3 Accédez à l'endroit où vous souhaitez exporter l'annotation.
- 4 Entrez un nom de fichier.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.  
Le fichier d'annotations est exporté dans le répertoire sélectionné.

Le format par défaut est *Fichiers d'Annotations (\*.\*)*, mais vous pouvez en choisir un autre. La liste de type de format d'enregistrement propose six formats :

- Fichiers d'Annotations (\*.\*)
- Sortie DXF (\*.dxf)
- AutoCAD DWG R12 (\*.dwg)
- AutoCAD DWG R13 (\*.dwg)
- AutoCAD DWG 14 (\*.dwg)



- Sortie Microstation DGN (\*.dgn)

## Activation d'un fichier d'annotations

Un document peut comporter plusieurs fichiers d'annotations. Lorsque vous ouvrez plusieurs fichiers d'annotations en même temps, vous pouvez définir l'un d'eux comme fichier d'annotations actif. Toutes les modifications que vous effectuez alors s'appliquent aux annotations actives.

- 6 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir les annotations**  ou, dans l'angle inférieur gauche de la barre d'état, cliquer sur **Indicateur d'annotation** .

**Remarque :** Si l'icône Indicateur d'annotation ne s'affiche pas, cela signifie qu'aucune annotation n'est associée au fichier que vous avez ouvert.

- 7 Dans la liste d'annotations, sélectionnez les annotations à ouvrir.
- 8 Dans la liste Sélectionner Annotation, choisissez le fichier que vous voulez activer.

**Remarque :** Une annotation active apparaît en gras dans l'arborescence de navigation des annotations.

- 9 Cliquez sur **OK**.  
Les annotations sélectionnées apparaissent dans l'espace de travail AutoVue.

## Changement de fichier d'annotations actif

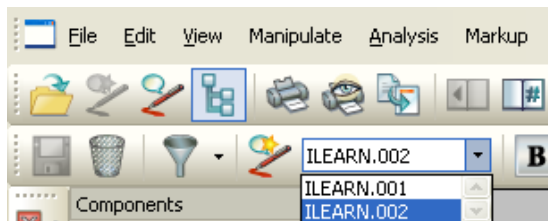
Lorsque plusieurs fichiers d'annotations sont ouverts, vous pouvez changer de fichier actif.

**Remarque :** Une annotation active apparaît en gras dans l'arborescence de navigation des annotations.

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans l'arborescence, cliquez avec le bouton droit sur le nom du fichier d'annotations que vous voulez activer, puis sélectionnez l'option **Rendre actif**.

- Dans la barre d'outils Annotation, vous pouvez définir l'annotation active en sélectionnant une annotation dans la liste de la barre d'outils Propriétés d'annotation.



- Procédez comme suit :
  - a. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Rendre actif**.  
La boîte de dialogue Rendre actif s'affiche.
  - b. Dans la liste Sélectionner Annotation, choisissez le fichier que vous voulez activer.
  - c. Cliquez sur **OK** pour activer le fichier d'annotations.

## Utilisation de couches d'annotations

Les fichiers d'annotation peuvent être divisés en couches. Chaque couche peut avoir son propre nom. Vous pouvez créer, nommer et colorier les couches pour organiser votre travail. Par exemple, les différentes couleurs peuvent indiquer des priorités de temps et chaque couche peut contenir des annotations reliés à un but commun.

Lorsque vous travaillez avec des couches d'annotation, vous pouvez visualiser les couches une par une ou combinées, ainsi que nommer, ajouter ou supprimer des couches. Vous pouvez également spécifier une couleur différente pour chaque couche.

**Remarque :** La couleur de couche par défaut est le rouge.

***Voir Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche***

## Création d'une couche d'annotation

La boîte de dialogue Couches d'annotations permet de créer une couche d'annotation.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Nouveau**.  
La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotation apparaît.
- 3 Entrez le nom de la couche d'annotation.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
La nouvelle couche d'annotation est ajoutée à la liste des couches dans la boîte de dialogue Couches d'annotation.
- 5 Pour changer la couleur de la nouvelle couche, cliquez sur **Couleur**.  
La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.  
**Remarque :** La couleur de couche par défaut est le rouge.
- 6 Choisissez une couleur et cliquez sur **OK**.
- 7 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couches d'annotations.

## Définition d'une couche d'annotation active

Une annotation peut avoir plus d'une couche et vous pouvez définir l'une d'entre elles comme la couche active. Lorsqu'une couche d'annotation est active, toute modifications effectuées affectent uniquement la couche active. Pour activer une couche, procédez de l'une ou l'autre façon :

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Dans la liste Couches d'annotation, choisissez la couche à activer.
- 3 Cliquez sur **Rendre actif**.
- 4 Cliquez sur **OK**.



ou

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Dans la liste Couche active, sélectionnez la couche que vous voulez rendre active.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Changement de la couleur d'une couche d'annotation

Après avoir créé une couche d'annotation, vous avez la possibilité de changer la couleur de ses entités d'annotation.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Dans la liste Couches d'annotations, choisissez la couche d'annotation dont vous souhaitez changer la couleur.
- 3 Cliquez sur **Couleur**.  
La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.
- 4 Choisissez une **couleur**.
- 5 Cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Seules les entités créées avec la couleur *Couche*  définie dans la boîte de dialogue Couches d'annotations changeront de couleur. Les entités créées à l'aide des options de couleur de la barre d'outils Propriétés d'annotations remplaceront la couleur *Couche*  et ne changeront pas de couleur.

**Voir Affectation à une entité d'une couleur identique à celle de la couche**

- 6 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couches d'annotations.  
**Voir également Utilisation de fichiers d'annotation**

## Renommer une couche d'annotation

Après avoir créé une couche d'annotation, vous avez la possibilité de la renommer.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Choisissez la couche d'annotation que vous voulez renommer.
- 3 Cliquez sur **Renommer**.  
La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotation apparaît.
- 4 Écrivez le nouveau nom de la couche.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
La couche d'annotation a maintenant le nouveau nom que vous lui avez assigné.
- 6 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couches d'annotation.

## Permutation entre les couches d'annotations

Dans la boîte de dialogue Couches d'annotations, vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer une couche et ses entités d'annotation associées.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Pour afficher/masquer une couche :
  - Choisissez une couche et cliquez sur **Permuter**. La case à cocher de la couche bascule entre l'état sélectionné et l'état non sélectionné. Pour afficher toutes les couches d'annotations, cliquez sur **Tout activer**. Pour masquer toutes les couches d'annotations, cliquez sur **Tout désactiver**.ou
  - Dans la liste Couches d'annotations, cochez la case en regard de la couche à afficher et désélectionnez la case à cocher en regard de la couche à masquer.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
Les annotations appartenant aux couches sélectionnées s'affichent à l'écran (au-dessus du document original).

## Suppression d'une couche d'annotation

Dans la boîte de dialogue Couches d'annotations, vous pouvez choisir de supprimer une couche sélectionnée et ses entités d'annotation associées.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 2 Choisissez la couche d'annotation que vous voulez supprimer.
- 3 Cliquez sur **Supprimer**.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
La couche et ses entités associées sont supprimées.

## Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche

Après avoir créé une entité d'annotation, il est possible de l'affecter à une couche d'annotations préalablement définie.

- 1 Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation que vous voulez déplacer.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Accéder à la couche**.  
La boîte de dialogue Transférer à la couche s'affiche.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit sur l'entité d'annotation, puis sélectionner **Format** et **Accéder à la couche**.
- 3 Dans la liste Couches, sélectionnez la couche de destination.
- 4 Cliquez sur **OK**.

L'entité ou les entités d'annotation sélectionnées sont déplacées sur la couche désignée.

**Remarque :** Seules les entités d'annotation créées avec la couleur de couche définie dans la boîte de dialogue Couches d'annotations changeront de couleur. Les entités créées à l'aide des options de couleur de la barre d'outils Propriétés d'annotations remplaceront la couleur de couche et ne changeront pas de couleur.

*Voir également Utilisation de fichiers d'annotation*

## Consolidation de fichiers d'annotations

L'option **Consolider** vous permet de créer un nouveau fichier d'annotations en regroupant des copies de couches sélectionnées dans différents fichiers d'annotations. Lors de la révision, la consolidation simplifie la vérification des documents en fournissant à l'auteur un seul fichier d'annotations rassemblées au lieu de plusieurs fichiers d'annotations.

**Remarque :** L'option Consolider n'est disponible que si plusieurs fichiers d'annotations sont ouverts.

- 1 Ouvrez les fichiers d'annotations que vous voulez consolider.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Consolider**.  
La boîte de dialogue Consolider les annotations apparaît.
- 3 Choisissez les couches d'annotations que vous voulez regrouper en un seul fichier. Pour sélectionner plusieurs couches, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

**Remarque :** Pour sélectionner toutes les couches, cliquez sur **Choisir Tous** ; pour les désélectionner toutes, cliquez sur **Désélectionner tout**.




- 4 Dans le champ **ID sortant**, entrez un identifiant pour le nouveau fichier d'annotations.
- 5 Pour ouvrir le fichier d'annotations regroupées que vous venez de créer et le rendre actif, cochez la case **Ouvrir l'annotation active et masquer les autres**.
- 6 Cliquez sur **OK**.  
Le fichier d'annotations consolidé est enregistré. Si vous avez sélectionné l'option **Ouvrir l'annotation active et masquer les autres**, le fichier d'annotation s'ouvre et devient actif.



# Annotation de fichiers 2D et 3D

AutoVue offre un certain nombre d'options d'annotation qui présentent le même comportement lors de l'annotation de fichiers 2D ou 3D. Vous pouvez ajouter des entités d'annotation telles que des pièces jointes, des liens hypertexte, des signatures et des tampons.

**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

Les tableaux suivants dressent la liste des entités d'annotation communes aux fichiers 2D et 3D. Pour connaître les entités d'annotation propres aux fichiers 2D ou 3D, reportez-vous aux sections **Annotations propres au dessin 2D** et **Annotations propres au dessin 3D**, respectivement.

Option	Description
Pièce jointe	<p>Ajoutez une entité de pièce jointe à l'annotation.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Pièce jointe</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'une pièce jointe</b></p>
Lien hypertexte	<p>Cliquez sur l'espace de travail pour joindre un lien hypertexte.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'un hyperlien</b></p>
Intellistamp	<p>Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) qui sont extraites directement du système DMS/ERP/PLM/UCM.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Intellistamp</b> .</p> <p>Reportez-vous au <i>manuel de l'utilisateur mobile AutoVue</i>.</p>


Option	Description
Signature	<p>Créez une signature contenant des informations sur l'auteur de l'annotation, ainsi que la date et l'heure de création de cette dernière.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Signature</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'entités de signature</b></p>
Tampon	<p>Cliquez et faites glisser un tampon de la boîte de dialogue vers l'espace de travail.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'une image</b></p>

**Voir également** *Annotations propres au dessin 2D*

*Annotations propres au dessin 3D*

## Ajout d'une pièce jointe

Vous pouvez joindre un fichier de n'importe quel type (texte, audio ou vidéo, par exemple) comme entité d'annotation. La pièce jointe est imbriquée dans l'entité d'annotation et s'affiche en tant qu'icône.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Pièce jointe**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe** .
- 2 Cliquez sur le document, à l'endroit vous voulez insérer une pièce jointe. La boîte de dialogue Joindre un fichier apparaît.
- 3 Dans le champ **Nom de la pièce jointe**, entrez le nom de la pièce jointe. Le cas échéant, vous pouvez également fournir une description courte de la pièce jointe dans la zone **Description**.
- 4 Dans le champ **Fichier de données**, entrez le chemin d'accès du fichier ou cliquez sur **Parcourir**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 5 Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.  
**Remarque :** Vous pouvez joindre un fichier local.

- 6 Sélectionnez **Ouvrir avec AutoVue** pour ouvrir la pièce jointe.  
Désélectionnez **Ouvrir avec AutoVue** pour que le fichier s'ouvre dans son application native.
- 7 Pour afficher la pièce jointe en tant qu'image, cliquez sur **Activer icône**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 8 Sélectionnez l'image et cliquez sur **Ouvrir**.  
**Remarque :** Vous pouvez également sélectionner des images bitmap (.bmp).
- 9 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Joindre un fichier.  
La pièce jointe apparaît dans l'espace de travail et dans l'arborescence des annotations.  
**Remarque :** Si vous avez sélectionné **Activer icône**, l'icône sélectionnée s'affiche en tant que pièce jointe sur l'annotation.
- 10 Pour finaliser la pièce jointe, faites un clic droit sur l'espace de travail.  
**Remarque :** Pour ouvrir la pièce jointe, double-cliquez dessus. Elle va ouvrir l'application sélectionnée à l'étape 6.

## Ouverture d'une pièce jointe

Dans l'arborescence des annotations, cliquez droit sur l'entité de pièce jointe, sélectionnez **Pièce jointe**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Ouvrir :** Si **Ouvrir avec AutoVue** a été sélectionné lorsque le fichier a été joint, une nouvelle fenêtre AutoVue s'ouvrira. Dans le cas contraire, il s'ouvrira dans son application native.
- **Ouvrir avec :** Vous avez la possibilité d'ouvrir la pièce jointe avec **AutoVue**, **Version bureau** ou **Application associée**.

*Voir également Ajout d'une pièce jointe*

## Modification d'une pièce jointe

- 11 Dans l'arborescence des annotations, cliquez droit sur la pièce jointe, puis sélectionnez **Modifier** ou double-cliquez sur l'entité d'annotation.  
La boîte de dialogue Joindre un fichier apparaît.
- 12 Faites les modifications nécessaires et cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue disparaît et les modifications sont validées.


*Voir également Ajout d'une pièce jointe*

*Ouverture d'une pièce jointe*

## Ajout d'un hyperlien

Un hyperlien est un lien entre le fichier actif et un autre fichier ou une application. Vous pouvez créer des hyperliens dans le fichier actif pour accéder d'un simple clic à vos fichiers et applications extérieurs à AutoVue. L'avantage principal d'ajouter des hyperliens à un document est celui de pouvoir regrouper tous les documents contenant de l'information liée dans un seul fichier, tout en maintenant les documents séparés. En d'autres termes, les documents sont accessibles à partir d'un seul fichier. L'information est mise en référence et non pas dupliquée. Cette option réduit la taille des fichiers, et assure que leur chargement demeure efficace. Les modifications à apporter au fichier lié doivent être effectuées dans le fichier lui-même.

## Création d'un hyperlien

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Hyperlien**.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Lien hypertexte** .
- 2 Cliquez sur le document à l'endroit où vous voulez placer l'hyperlien. La boîte de dialogue Établir Hyperlien apparaît.
- 3 Écrivez le **nom du lien**.
- 4 Entrez une **description**.  
À partir de la liste Lien à, choisissez le type de lien.

Lien à	Description
Fichier de données	Ouvre un fichier de document.
Application	Ouvre une application autre qu'AutoVue.
Script AutoVue	Exécute la commande de script entrée dans le fichier lié.
Serveur DDE	Se connecte à un serveur DDE et exécute la commande de script entrée dans le fichier lié.
Fonction DLL	Appelle une fonction définie dans la DLL.

- Le lien change en fonction de la sélection.
- 5 Cliquez sur **Parcourir** pour repérer le fichier de données ou l'application à associer au lien ou entrez l'information manuellement.

**Remarque :** Pour **Application**, vérifiez que le fichier exécutable soit sélectionné. Par exemple, *mspaint.exe*.

- 6 Pour changer l'icône de l'hyperlien, cliquez **Activer Icône**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.  
Entrez le nom du fichier ou naviguez pour choisir le fichier bitmap que vous voulez utiliser pour icône, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- 7 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Établir Hyperlien.  
L'hyperlien apparaît dans votre document d'annotation.

**Remarque :** Si vous avez changé d'icône, l'icône sélectionnée apparaît comme lien hypertexte sur l'annotation.

## Ouverture d'un hyperlien

Pour ouvrir un hyperlien, double-cliquez dessus dans l'espace de travail.

Le fichier de destination est affiché dans la fenêtre que vous avez choisie à partir de la boîte de dialogue Établir Hyperlien.

## Édition d'un hyperlien

- 1 À partir de l'arborescence des annotations ou l'espace de travail, sélectionnez l'hyperlien que vous voulez éditer.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Modifier le lien hypertexte**.  
La boîte de dialogue Établir Hyperlien apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit sur l'hyperlien, puis sélectionner **Format** et **Modifier le lien hypertexte**.
- 3 Modifiez l'information.
- 4 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Établir Hyperlien.  
Les modifications sont sauvegardées.

## Suppression d'un hyperlien

- 1 À partir de l'arborescence des annotations ou l'espace de travail, sélectionnez l'hyperlien que vous voulez supprimer.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Supprimer le lien hypertexte**.  
La boîte de dialogue Établir Hyperlien apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit sur l'hyperlien, sélectionner **Format**, puis **Supprimer le lien hypertexte**.  
L'hyperlien est supprimé.


## Ajout d'entités de signature

L'entité **Signature** est un tampon d'approbation contenant des informations sur l'auteur de l'annotation, la date et l'heure de création. L'entité de signature est créée lors de la finalisation du fichier d'annotation.

**Remarque :** Si une annotation est modifiée après la création d'une signature, cette dernière disparaît de l'espace de travail mais demeure dans l'arborescence des annotations. Double-cliquez sur l'entité de signature dans l'arborescence pour visualiser l'historique de la signature : personne qui a annulé la signature, date de création et date de suppression.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Signature**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Signature** .


- 2 Cliquez et faites glisser la souris pour créer un encadré sur le dessin devant porter la signature.  
La boîte de dialogue Signature apparaît, affichant les détails de la signature.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
L'entité de signature apparaît sur le dessin et l'arborescence et affiche le nom de l'auteur, la date de création et la date d'approbation.

## Annulation de la signature

Vous pouvez annuler une signature sur un dessin.

- 1 Dans l'arborescence des annotations ou dans l'espace de travail, double-cliquez sur les entités d'annotation de signature.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Signature** .

La boîte de dialogue Signature apparaît.


- 2 Cliquez sur **Annuler**.  
La signature disparaît du document mais demeure dans l'arborescence des annotations.

Pour approuver à nouveau la signature :

- 1 Dans l'arborescence, double-cliquez sur l'entité d'annotation de signature.  
La boîte de dialogue Signature apparaît.
- 2 Cliquez sur **Approuver**.

**Remarque :** Lorsqu'un fichier Annotation est modifié après l'ajout d'une signature, celle-ci est annulée automatiquement.

## Affichage de l'historique d'une signature

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Signature**.  
Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur  **Signature**.
- 2 Cliquez sur **Historique**.  
La boîte de dialogue Signature apparaît, affichant le nom de l'auteur, ainsi que la date et l'heure de création de la signature.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Cliquez sur **Annuler** pour quitter la boîte de dialogue Signature.


## Ajout d'un Intellistamp

L'entité d'annotation Intellistamp vous permet de créer un tampon contenant les informations relatives au document et à l'utilisateur (métadonnées) directement issues du système DMS/ERP/PLM/UCM principal.

**Remarque :** Dans la version bureau, vous pouvez ajouter un Intellistamp uniquement lors de l'annotation d'un pack mobile et uniquement si ce dernier a été créé depuis un système principal contenant une définition d'Intellistamp.

### *Voir également AutoVue Mobile*

Pour ajouter une entité d'annotation Intellistamp dans un document, procédez comme suit :

- 1 Passez en mode d'annotation.
- 2 Dans le menu **Annotations**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Intellistamp**.  
**Remarque :** From the Markup Entity toolbar, you can also click  **Intellistamp**.
- 3 Dans l'espace de travail, cliquez sur une zone et faites-la glisser jusqu'à la taille d'Intellistamp souhaitée.  
La boîte de dialogue Intellistamp s'affiche.
- 4 Dans la zone Choisissez un tampon, sélectionnez l'Intellistamp souhaité.  
**Remarque :** Pour redimensionner l'Intellistamp, sélectionnez **Activer le redimensionnement**.
- 5 Cliquez **OK**.  
La boîte de dialogue Intellistamp se ferme ; l'Intellistamp s'affiche dans l'espace de travail et dans l'arborescence des entités d'annotation.

- 6 Pour finaliser le positionnement de l'Intellistamp, faites un clic droit sur l'espace de travail.

## Affichage/Modification des attributs d'un Intellistamp

Vous pouvez afficher les attributs d'un Intellistamp en double-cliquant sur l'entité d'annotation de cet Intellistamp. La boîte de dialogue Attributs DMS s'affiche et répertorie tous les attributs de l'Intellistamp.

**Remarque :** Tous les attributs marqués comme masqués sont également répertoriés dans la boîte de dialogue Attributs.

Cette boîte de dialogue comporte trois colonnes contenant les valeurs d'attribut définies lors de l'étape de conception :

- La colonne *Nom* affiche le nom d'attribut tel que défini lors de l'étape de conception. Elle affiche le nom d'attribut défini par le système principal ou le nom défini par l'utilisateur.
- La colonne *Valeur* affiche la valeur attribuée. Si l'attribut n'est défini pas en *lecture seule* lors de l'étape de conception, vous pouvez modifier la valeur.
- La colonne *Valeur issue de DMS* affiche la valeur attribuée depuis le système principal.

La boîte de dialogue DMS comporte deux boutons : **Valider les modifications** et **Réinitialiser** :

- Pour transmettre les modifications apportées dans la boîte de dialogue Attributs DMS au pack mobile, cliquez sur le bouton **Valider les modifications**.
- Pour récupérer les valeurs d'attribut définies dans le pack mobile, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Lorsque vous avez fini de modifier l'attribut, cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications et fermer la boîte de dialogue Attributs DMS.


## Ajout d'une imagerie

Une **imagerie** est une entité graphique, telle qu'un logo de société. Pour être utilisée comme imagerie, une entité graphique doit être ajoutée à une bibliothèque d'images.

Vous pouvez créer une bibliothèque et y ajouter des images. Vous pouvez également ajouter ou retirer des images des bibliothèques existantes.

- 7 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Imagerie apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Tampon** .

- 8 Cliquez sur l'onglet **Images**.
- 9 Dans la liste Bibliothèque d'images, sélectionnez la bibliothèque dans laquelle vous souhaitez choisir une image. Les images de la bibliothèque s'affichent.

**Voir Ajout d'une image dans une bibliothèque**

- 10 Cliquez sur **Isotropique** si vous souhaitez mettre à l'échelle l'image de façon proportionnelle.

Cliquez sur **Anisotropique** si vous souhaitez mettre à l'échelle l'imagette de façon non proportionnelle.

- 11 Faites glisser l'imagette vers l'espace de travail.  
Le texte s'affiche sur le dessin, ainsi que dans l'arborescence des annotations.


**Remarque :** Pour ajouter plusieurs imagettes, répétez les étapes 3 à 5.

- 12 Fermez la boîte de dialogue Imagette.

## Création d'une bibliothèque d'imagettes

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**.  
La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
- 3 Cliquez sur **Créer**.  
La boîte de dialogue Bibliothèque d'imagettes apparaît.
- 4 Entrez le nom de la bibliothèque, la description, le nom de l'auteur et les mots-clés dans leurs champs respectifs.
- 5 Pour ajouter une imagette à la bibliothèque, cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 6 Parcourez l'arborescence pour repérer l'imagette à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Le fichier apparaît dans la liste Fichiers imagettes.


**Remarque :** Pour ajouter plusieurs imagettes, répétez les étapes 4 à 6. Pour retirer une imagette, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Retirer**.

- 7 Refermez la boîte de dialogue Bibliothèque d'imagettes.

## Ajout d'une imagette dans une bibliothèque

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**.  
La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Imagettes**.
- 3 Dans la liste Bibliothèque d'imagettes, sélectionnez la bibliothèque à laquelle vous souhaitez ajouter une imagette.
- 4 Cliquez sur **Ajouter une imagette**.

La boîte de dialogue Définition d'imagette apparaît.

Entrez le nom du fichier source, le nom de l'imagette et la description dans les champs respectifs ou cliquez sur **Parcourir** pour repérer le fichier source.

- 5 Cliquez sur **OK**.

L'imagette s'affiche sous la section Glisser-déplacer une imagette dans AutoVue de la boîte de dialogue Imagette.


**Remarque :** Pour ajouter plusieurs imagettes, répétez les étapes 4 et 5.

- 6 Refermez la boîte de dialogue Imagette.

## Suppression d'une imagette dans une bibliothèque

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez


également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Imagettes**.
- 3 Dans la liste Bibliothèque d'imagettes, sélectionnez la bibliothèque qui contient l'image que vous souhaitez supprimer.
- 4 Les imagettes s'affichent dans la section Glisser-déplacer une imagette dans AutoVue.
- 5 Sélectionnez l'imagette à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer**. L'imagette disparaît de la bibliothèque.
- 6 Refermez la boîte de dialogue Imagette.

## Modification d'une bibliothèque d'imagettes

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
- 3 Dans la liste Bibliothèques d'imagettes, sélectionnez la bibliothèque que vous souhaitez modifier.
- 4 Cliquez sur **Modifier**. La boîte de dialogue Bibliothèque d'imagettes apparaît.
- 5 Modifiez les informations.
- 6 Cliquez sur **OK**.

- 7 Refermez la boîte de dialogue Imagette.

## Ajout d'une imagette dans une bibliothèque


- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Imagettes**.
  - 3 Dans la liste Bibliothèque d'imagettes, sélectionnez la bibliothèque à laquelle vous souhaitez ajouter une imagette.
  - 4 Cliquez sur **Ajouter une imagette**.  
La boîte de dialogue Définition d'imagette apparaît.  
Entrez le nom du fichier source, le nom de l'imagette et la description dans les champs respectifs ou cliquez sur **Parcourir** pour repérer le fichier source.
  - 5 Cliquez sur **OK**.  
L'imagette s'affiche sous la section Glisser-déplacer une imagette dans AutoVue de la boîte de dialogue Imagette.
- Remarque :** Pour ajouter plusieurs imagettes, répétez les étapes 4 et 5.
- 6 Refermez la boîte de dialogue Imagette.

## Suppression d'une bibliothèque d'imagettes

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Imagette apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Tampon** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
- 3 Dans la liste Bibliothèques d'imagettes, sélectionnez la bibliothèque que vous souhaitez supprimer.
- 4 Cliquez sur **Supprimer**.  
La bibliothèque disparaît de la liste et de la liste Bibliothèque d'imagettes sous l'onglet **Imagettes**.
- 5 Refermez la boîte de dialogue Imagette.

# Annotations propres au dessin 2D

AutoVue offre à l'utilisateur plusieurs options pour rendre l'annotation facile et efficace dans les fichiers 2D. Vous pouvez créer des entités, telles que des arcs, rectangles, cercles, nuages, lignes et polygones. Vous pouvez dessiner une flèche avec des segments multilignes et y ajouter du texte.




**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

*Voir également Annotation de fichiers 2D et 3D*










## Entités d'annotation 2D





AutoVue vous permet de créer plusieurs types d'entités d'annotation. Pour accéder aux entités d'annotation, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Ajouter une entité**.

Les entités d'annotation sont :

Option	Description
<b>Remarque :</b> Pour finaliser une entité d'annotation (telle qu'une boîte), il suffit de faire un clic droit dans l'espace de travail AutoVue.	
Arc	Cliquez et glissez la souris pour dessiner un arc. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
Pièce jointe	Ajoutez une entité de pièce jointe à l'annotation. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
<b>Voir Ajout d'une pièce jointe</b>	
Boîte	Cliquez et glissez pour dessiner un rectangle. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Boîte</b>  .
<b>Remarque :</b> Pour dessiner un carré au lieu d'un rectangle, maintenez la touche <b>Shift</b> en cliquant et en faisant glisser la souris.	

Option	Description
Nuage	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner un nuage. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Nuage</b> .</p>
Cercle	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner un nuage. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Cercle</b> .</p> <p><b>Remarque :</b> Pour dessiner un cercle au lieu d'une ellipse, maintenez la touche <b>Maj</b> en cliquant et en faisant glisser la souris.</p>
Main levée	<p>Cliquez, relâchez le bouton, puis déplacez la souris pour dessiner une entité. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Main levée</b> .</p> <p><b>Remarque :</b> Vous pouvez créer une entité contiguë ou non contiguë.</p> <p><b>Voir Ajout d'une entité Main levée</b></p>
Surlignage	<p>Cliquez et glissez la souris pour surligner une section du document. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Surlignage</b> .</p> <p><b>Remarque :</b> La section surlignée sera remplie d'une couleur transparente.</p>
Lien hypertexte	<p>Cliquez sur l'espace de travail pour joindre un lien hypertexte. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'un hyperlien</b></p>
Intellistamp	<p>Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) qui sont extraites directement du système DMS/ERP/PLM/UCM. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Intellistamp</b> .</p>

Option	Description
Flèche	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner une flèche.            Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Flèche</b> .</p> <p><b>Remarque</b> : Si vous voulez aligner votre flèche avec un des axes du document, soit horizontal ou vertical, maintenez la touche <b>Maj</b> en cliquant et en glissant la souris pour ce segment.</p> <p><b>Voir Ajout d'une flèche</b></p>
Ligne	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner une ligne.            Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Ligne</b> .</p> <p><b>Remarque</b> : Si vous voulez aligner votre ligne avec un des axes du document, soit horizontal ou vertical, maintenez la touche <b>Maj</b> en cliquant et en glissant la souris.</p> <p><b>Voir Alignement d'un segment linéaire sur l'axe vertical ou horizontal</b></p>
Mesures	<p>Créez des entités de mesure d'annotation.            Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b> , <b>Surface</b> , <b>Angle</b> , <b>Arc</b> , ou <b>Distance minimale</b> .</p> <p><b>Voir Création d'entités de mesure 2D non-vectorielles</b>  <b>Création d'entités de mesure 2D vectorielles</b>  <b>Création d'entités de mesure d'annotation EDA</b></p>
Note	<p>Ajoutez une note à l'annotation.            Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Note</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'une note</b></p>
Polygone	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner un polygone.            Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Polygone</b> .</p>

Option	Description
Polyligne	<p>Cliquez et glissez la souris pour dessiner une polyligne. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Polyligne</b> .</p> <p><b>Remarque :</b> Si vous voulez aligner un segment de votre polyligne avec un des axes du document, soit horizontal ou vertical, maintenez la touche <b>Maj</b> en glissant la souris.</p> <p><b>Voir <i>Alignement d'un segment linéaire sur l'axe vertical ou horizontal</i></b></p>
Signature	<p>Créez une signature contenant des informations sur l'auteur de l'annotation ainsi que la date et l'heure de création de cette dernière. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Signature</b> .</p> <p><b>Voir <i>Ajout d'entités de signature</i></b></p>
Tampon	<p>Cliquez et glissez le tampon vers l'annotation. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b> .</p> <p><b>Voir <i>Ajout d'une imagerie</i></b></p>
Texte	<p>Ajoutez du texte à l'annotation. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Texte</b> .</p> <p><b>Voir <i>Ajout de texte</i></b></p>


## Ajout d'une entité Main levée

Vous pouvez créer une entité d'annotation Main levée. Vous pouvez choisir de la rendre non contiguë ou contiguë.

### Créer une entité Main levée non contiguë

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Main levée**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Main levée** .

- 2 Cliquez à l'endroit du dessin où vous souhaitez définir l'entité Main levée.
- 3 Déplacez la souris pour créer l'entité Main levée.
- 4 Cliquez à l'endroit du dessin où vous souhaitez terminer l'entité Main levée.
- 5 Cliquez à l'endroit du dessin où vous souhaitez reprendre l'entité Main levée.


**Remarque :** Vous pouvez interrompre l'entité Main levée autant de fois que nécessaire en répétant les étapes 4 et 5.

- 6 Faites un clic droit pour finaliser l'entité Main levée.

## Créer une entité Main levée contiguë

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Main levée**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez


également cliquer sur **Main levée** .

- 2 Cliquez à l'endroit du dessin où vous souhaitez définir l'entité Main levée.
- 3 Déplacez la souris pour créer l'entité Main levée.
- 4 Faites un clic droit pour finaliser l'entité Main levée.

## Ajout d'une flèche

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Flèche**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Flèche** .

- 2 Cliquez dans le document, à l'endroit où vous voulez insérer le point d'attache de la flèche.
- 3 Déplacez la souris pour dessiner la flèche.

**Remarque :** Si vous voulez aligner votre segment de flèche avec l'axe, horizontal ou vertical, le plus proche, maintenez la touche **Maj** enfoncée en déplaçant la souris.

**Voir *Alignement d'un segment linéaire sur l'axe vertical ou horizontal***

- 4 Pour dessiner une flèche avec plusieurs segments linéaires, répétez les étapes 2 et 3. Vous pouvez cliquer et déplacer la souris à votre gré.
- 5 Faites un clic droit pour finaliser la flèche.  
Une zone de texte apparaît à l'extrémité de la flèche.
- 6 Dans cette zone, entrez le texte que vous voulez ajouter à la flèche.

**Remarque :** La hauteur de la zone de texte s'adapte au texte saisi.

- 7 Pour modifier les propriétés de police de la zone de texte, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Police**.

La boîte de dialogue Police qui apparaît vous permet de modifier le type, le style et la taille de la police.

**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de police.

- 8 Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications d'attributs de police, puis quitter la boîte de dialogue Police.
- 9 Pour remplacer les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la flèche, sélectionnez la flèche, et, dans le menu **Annotation**, **Format**, puis les propriétés à modifier.

**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le style de ligne, l'épaisseur de ligne, les types de remplissage et les couleurs de remplissage.

- 10 Pour finaliser les modifications, faites un clic droit en dehors de la zone de texte. Le texte s'affiche sur le document ainsi que dans l'arborescence des annotations.

**Remarque :** Pour modifier le texte de la flèche, double-cliquez sur la flèche dans l'arborescence ou l'espace de travail.

## Alignement d'un segment linéaire sur l'axe vertical ou horizontal

Vous pouvez dessiner un segment linéaire et forcer son alignement avec l'axe horizontal ou vertical le plus proche. Vous pouvez aussi aligner de cette façon un segment linéaire déjà dessiné. Les types de segments linéaires que vous pouvez aligner sont les suivants : lignes, segments linéaires de flèches et polylignes, et entités de mesure.

**Remarque :** Ce processus ne fonctionne que pour les entités de mesure créées à l'aide de Sélection libre.

### ***Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels***

- 1 Pour dessiner et aligner un segment linéaire, maintenez la touche **SHIFT** appuyée pendant que vous glissez la souris.  
Pour aligner un segment linéaire déjà dessiné, cliquez et maintenez appuyé le bouton gauche de la souris sur le segment que vous voulez déplacer, et ensuite, cliquez et maintenez appuyée la touche **SHIFT** en déplaçant le segment.

- 2 Lorsque le segment linéaire est parfaitement horizontal ou vertical, libérez d'abord le bouton gauche de la souris et ensuite la touche **SHIFT**.

## Création d'entités de mesure 2D non-vectorielles

Lorsque vous annotez des fichiers 2D non-vectoriels, en plus de toutes les options disponibles pour les fichiers 2D, vous pouvez aussi créer des entités de mesure. Les options de Mesure fonctionnent un peu différemment dans le mode Annotations que dans le mode Affichage.




### *Voir Annotations propres au dessin 2D*


Dans le mode Annotation, les lignes indiquées et leurs mesures sont affichées comme des entités sur la couche active d'annotations. Ces entités peuvent être déplacées et redimensionnées ou supprimées. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par "sélection libre" sur l'axe horizontal ou vertical, ainsi qu'ajouter des unités et des symboles à vos mesures et les afficher sur le dessin/document.

**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

Les options de Mesure sont différentes pour les fichiers vectoriels et les fichiers non-vectoriels. Avec les fichiers vectoriels, vous avez accès au Modes de Sélection. Les fichiers non-vectoriels offrent uniquement l'option de sélection libre.

Dans le mode Annotations, vous pouvez choisir entre plusieurs options de mesure pour créer vos entités d'annotations de mesures. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Mesure** pour accéder aux options suivantes :

Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  .
Arc	Mesure un arc sélectionné. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
Surface	Mesure une surface sélectionnée. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Surface</b>  .


Option	Description
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  .

## Mesure de la distance

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Distance**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.
- 3 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 4 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.  
La ligne de distance mesurée s'affiche sur la couche active d'annotation comme une entité de mesure.
- 5 Déplacez la souris et cliquez sur un emplacement du dessin pour afficher la distance mesurée.  
La mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée, delta X et delta Y s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.
- 7 Vous pouvez cliquer et faire glisser la zone de texte pour la positionner où vous voulez sur le document.

**Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure de la distance cumulée

L'option **Distance cumulée** vous permet d'obtenir la distance le long d'un « chemin de lignes unies ».

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Distance**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.
- 3 Sélectionnez **Cumulée**.
- 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 5 Cliquez d'autres points pour créer le « chemin de lignes » dont vous voulez mesurer la distance.

Les points sont reliés par des lignes.

- 6 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
La ligne de distance mesurée, la mesure cumulée et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée cumulée, delta X et delta Y s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

**Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage de la distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points ou une distance cumulée.  
**Voir Mesure de la distance**
- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.


## Mesure de la surface

L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Surface**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Surface** .
- 2 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface.  
À partir de la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer le périmètre.
- 3 Pour calculer le résultat net d'aire de différentes surfaces, sélectionnez **Additionner**.  
Pour enlever une aire du résultat net d'aire, sélectionnez **Soustraire**.  
Sélectionnez **Effacer** pour supprimer le résultat net d'aire.
- 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 5 Cliquez d'autres points sur le document afin de définir la surface que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par des lignes.
- 6 Faites un clic droit pour finaliser votre surface et obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.  
**Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre les points d'un dessin.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Angle**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Angle** .
- 2 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 3 Cliquez à différents points du dessin pour définir l'angle que vous voulez mesurer.


- Le premier clic définit le point de départ de la mesure de l'angle.
- Le deuxième clic définit le sommet de la mesure de l'angle.
- Le deuxième clic définit le point d'arrivée de la mesure de l'angle.

Les points sont alignés avec des bras d'angle et un arc.

- 4 Déplacez la souris pour augmenter ou réduire la longueur du rayon et de l'arc.
  - 5 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure de l'angle s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. L'angle mesuré apparaît également dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  - 6 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.
  - 7 Vous pouvez cliquer et faire glisser la boîte de valeurs pour la positionner où vous voulez sur le dessin.
- Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le dessin et de mesurer son rayon, son centre et son diamètre.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Arc**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
- Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Arc** .
- 2 À partir de la liste Longueur de Info sur arc, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
  - 3 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle. Les unités de mesure proposées sont les degrés et les radians.
  - 4 Si vous voulez mesurer le rayon de l'arc, sélectionnez **Ajouter rayon**.  
Si vous voulez mesurer le diamètre de l'arc, sélectionnez **Ajouter diamètre**.
  - 5 Cliquez trois points sur le dessin pour définir l'arc à mesurer.  
Les points sont reliés par un arc.
  - 6 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.

La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure de l'arc s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation et dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

- 7 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.
- 8 Vous pouvez cliquer et faire glisser la zone de texte pour la positionner où vous voulez sur le document.

**Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

- 1 Mesurez un arc.

**Voir *Mesure d'un arc***

- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**. La boîte de dialogue Calibration rayon apparaît, affichant la distance mesurée.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Création d'entités de mesure 2D vectorielles

Lorsque vous annotez des fichiers 2D vectoriels, en plus de toutes les options d'annotation disponibles pour les fichiers 2D, vous pouvez aussi créer des entités de mesure. Les options de Mesure fonctionnent un peu différemment dans le mode Annotation que dans le mode Affichage.





***Voir Annotations propres au dessin 2D***

Les options de Mesure sont différentes pour les fichiers vectoriels et les fichiers non-vectoriels. Avec les fichiers vectoriels, vous avez accès aux Modes de Sélection. Les fichiers non-vectoriels offrent uniquement l'option de sélection libre.

Dans le mode Annotation, les lignes indiquées et leurs mesures sont affichées comme des entités sur la couche active d'annotations. Ces entités peuvent être déplacées et redimensionnées, masquées ou supprimées. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par sélection libre sur l'axe horizontal ou vertical, ainsi qu'ajouter des unités et des symboles à vos mesures et les afficher sur le dessin.

**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.





Dans le mode Annotations, vous pouvez choisir entre plusieurs options de mesure pour créer vos entités d'annotations de mesures. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Mesure** pour accéder aux options suivantes :

Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  .
Arc	Mesure un arc sélectionné. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
Surface	Mesure une surface sélectionnée. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Surface</b>  .
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  .

## Modes de sélection pour fichiers 2D vectoriels

Les **modes de sélection** vous permettent de choisir des points géométriques précis sur un dessin. Par exemple, si vous choisissez **Sélectionner Point d'arrivée** et que vous déplacez le curseur sur le point d'arrivée, ce point sera surligné par une boîte de sélection.

Les modes de sélection vous permettent de choisir le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité :

Icône	Sélectionner	Description
	D'arrivée	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près d'une extrémité (point d'arrivée) d'une composante.
	Central	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du centre d'une composante elliptique.
	Milieu	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du milieu d'une composante linéaire.
	Libre	Permet de sélectionner n'importe quel point sur le document.

Le tableau ci-dessous répertorie les emplacements de sélection pour certaines mesures :


Mesures	Emplacement de sélection
Surface	Sélectionne une forme du dessin.
Arc	Sélectionne un arc du dessin.
Angle	Sélectionne un angle du dessin.

## Mesure de la distance

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Distance**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.


Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels**

- 3 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.
  - 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
  - 5 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.  
La ligne de distance mesurée s'affiche sur la couche active d'annotation comme une entité de mesure.
  - 6 Pour déplacer la ligne de distance, cliquez et glissez.
  - 7 Pour afficher la mesure, cliquez sur la ligne de distance.  
La mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée, delta X et delta Y s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  - 8 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.
- Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure de la distance cumulée

L'option **Distance cumulée** vous permet d'obtenir la distance le long d'un « chemin de lignes unies ».

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure, puis Distance**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .
- 2 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels**
- 3 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.
- 4 Sélectionnez **Cumulée**.
- 5 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.
- 6 Cliquez d'autres points pour créer le « chemin de lignes » dont vous voulez mesurer la distance.  
Les points sont reliés par des lignes.


- 7 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée cumulée, delta X et delta Y s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 8 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.  
**Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage de la distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points ou une distance cumulée.  
**Voir Mesure de la distance**
- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure de la surface

L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Surface**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Surface** .
- 2 Sélectionnez **Entre les sommets** si vous voulez mesurer la surface entre des sommets sur le dessin. Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.


Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels**

- 3 Sélectionnez **Forme** si vous voulez mesurer l'aire d'une forme prédéfinie sur le dessin.
- 4 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface.
- 5 À partir de la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer le périmètre.
- 6 Pour calculer le **résultat net d'aire** de différentes surfaces, sélectionnez Additionner dans la boîte de dialogue Entités de mesure.  
Pour enlever une aire du résultat net d'aire, sélectionnez **Soustraire**.  
Sélectionnez **Effacer** pour supprimer le résultat net d'aire.
- 7 Si vous avez sélectionné **Entre les sommets**, cliquez des points sur le dessin afin de définir la surface, et faites un clic droit pour obtenir la mesure.  
Les points sont reliés par des lignes. La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 8 Si vous avez choisi **Forme**, cliquez sur le contour d'une forme prédéfinie sur le dessin.  
La forme est surlignée. La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle sur le document.


- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Angle**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Angle** .
- 2 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'angle entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.
- 3 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

### ***Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels***

- 4 Sélectionnez **Entre 2 droites** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
  - 5 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
  - 6 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.  
Si vous avez choisi **Entre 2 droites**, cliquez sur deux droites pour définir l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc.
  - 7 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. L'angle mesuré apparaît également dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  - 8 Pour modifier la taille de l'arc, cliquez et faites glisser la boîte de valeurs.
  - 9 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.
- Remarque :** Pour effectuer une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## **Mesure d'un arc**

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le dessin et de mesurer son rayon, son centre et son diamètre.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Arc**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
- 2 Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Arc** .

- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points.  
Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

### ***Voir Modes de sélection pour fichier 2D vectoriels***

- 4 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc prédéfini.
- 5 À partir de la liste dans Info sur arc, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
- 6 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 7 Si vous voulez mesurer le rayon de l'arc, sélectionnez **Ajouter rayon**.

- Si vous voulez mesurer le diamètre de l'arc, sélectionnez **Ajouter diamètre**.
- 8 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points pour définir l'arc. Cliquez de nouveau pour finaliser la mesure.  
Les points sont reliés par un arc.  
Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer. L'arc est surligné.
  - 9 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité s'affichent dans l'entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures pour coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur, départ et fin de l'angle ainsi que balayage s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  - 10 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers l'emplacement souhaité dans le dessin.
  - 11 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
  - 12 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

- 1 Mesurez un arc.  
**Voir *Mesure d'un arc***
- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration rayon apparaît, affichant la mesure du rayon.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Création d'entités de mesure d'annotation EDA

Lorsque vous annotez des fichiers 2D vectoriels, en plus de toutes les options d'annotation disponibles pour les fichiers 2D, vous pouvez aussi créer des entités

de mesure. Les options de Mesure fonctionnent un peu différemment dans le mode Annotation que dans le mode Affichage.





### ***Voir Annotations propres au dessin 2D***


**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

Dans le mode Annotation, les lignes indiquées et leurs mesures sont affichées comme des entités sur la couche active d'annotations. Ces entités peuvent être déplacées, redimensionnées ou supprimées. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par "sélection libre" sur l'axe horizontal ou vertical, ainsi qu'ajouter des unités et des symboles à vos mesures et les afficher sur le dessin/document.

AutoVue vous permet de "sélectionner" des points géométriques ou électriques sur le dessin/document.

Dans le mode Annotations, vous pouvez choisir entre plusieurs options de mesure pour créer vos entités d'annotations de mesures. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Mesures** pour accéder aux options :







Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  .
Arc	Mesure un arc sélectionné. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
Surface	Mesure une surface sélectionnée. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Surface</b>  .
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  .


Option	Description
Distance minimale	Mesure la distance minimale entre deux entités. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, cliquez sur
	<b>Distance minimale</b> 

## Modes de sélection EDA

Les **modes de sélection** vous permettent de choisir des points géométriques ou électriques précis. Par exemple, si vous choisissez **Sélectionner broche**, placez le curseur sur la broche pour la surligner, puis cliquez. Surlignez et sélectionnez une seconde broche pour mesurer la distance entre les deux.

Les modes de sélection vous permettent de choisir le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité, ainsi que les broches, les trous d'interconnexion et les origines de symboles. Le tableau ci-dessous présente les modes de sélection disponibles :

Icône	Sélectionner	Description
	D'arrivée	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près d'une extrémité (point d'arrivée) d'une composante.
	Central	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du centre d'une composante elliptique.
	Milieu	Mode géométrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur est déplacé près du milieu d'une composante linéaire.
	Broche	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche une broche.
	Trou d'interconnexion	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un trou d'interconnexion.
	Origine symbole	Mode électrique : une boîte de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un composant entier.


Icône	Sélectionner	Description
	Libre	Permet de sélectionner n'importe quel point sur le document.

## Mesurer la distance

L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux points définis.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, **Mesure**, puis **Distance**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection EDA**

- 3 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.

- 4 Cliquez sur le document pour définir votre point de départ.

- 5 Cliquez un autre point du document qui sera votre point d'arrivée.

Les points sont reliés par une ligne. La ligne de distance mesurée s'affiche sur la couche active d'annotation comme une entité de mesure.

- 6 Pour déplacer la ligne de distance, cliquez et glissez.

- 7 Pour afficher la mesure, cliquez sur la ligne de distance.

La mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée, delta X et delta Y ainsi que la « Distance Manhattan » s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

- 8 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 9 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesurer la distance cumulée

L'option **Distance cumulée** vous permet d'obtenir la distance le long d'un « chemin de lignes unies ».

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Distance**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection EDA**

- 3 Dans la liste déroulante Unités, sélectionnez l'unité de mesure de la distance.
- 4 Sélectionnez **Cumulée**.
- 5 Cliquez sur la première entité pour définir votre point de départ.
- 6 Cliquez d'autres points pour créer le « chemin de lignes » dont vous voulez mesurer la distance.

Les points sont reliés par des lignes.

- 7 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.

La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée, delta X et delta Y ainsi que la « Distance Manhattan » s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 8 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrer la distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points ou une distance cumulée.

**Voir Mesure de la distance**

- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.
- 3 La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 4 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 5 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.

Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance par un facteur précis.

- 6 Cliquez sur **OK**.

Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.


## Mesurer la surface

L'option **Surface** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Surface**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Surface** .

- 2 Sélectionnez **Entre les sommets** si vous voulez mesurer la surface entre des sommets sur le dessin. Les modes de sélection sont affichés.

Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour

désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection EDA**

- 3 Sélectionnez **Forme** si vous voulez mesurer l'aire d'une forme prédéfinie sur le dessin.
- 4 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la surface.
- 5 À partir de la liste Unités correspondant au périmètre, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer le périmètre.
- 6 Pour calculer le **résultat net d'aire** de différentes surfaces, sélectionnez **Additionner** dans la boîte de dialogue Entités de mesure.  
Pour enlever une aire du résultat net d'aire, sélectionnez **Soustraire**.  
Sélectionnez **Effacer** pour supprimer le résultat net d'aire.
- 7 Si vous avez sélectionné **Entre les sommets**, cliquez des points sur le dessin afin de définir la surface.  
Les points unis par des lignes et la mesure s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 8 Si vous avez choisi **Forme**. Cliquez sur le contour d'une forme déjà définie sur le document.  
La forme est surlignée.
- 9 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.


La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures de l'aire et du périmètre s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

**Remarque :** Cliquez **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesurer un angle

L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre les points d'un dessin.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Angle**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Angle** .
- 2 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'angle entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.  
Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.  
**Voir Modes de sélection EDA**
- 3 Sélectionnez **Entre 2 droites** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
- 4 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 5 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'angle que vous voulez mesurer.  
Si vous avez choisi **Entre 2 droites**, cliquez sur deux droites pour définir l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc.
- 6 Faites un clic droit pour finaliser vos mesures.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. L'angle mesuré apparaît dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 7 Pour modifier la taille de l'arc, cliquez et faites glisser la souris jusqu'à obtenir la taille souhaitée.
- 8 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers l'emplacement souhaité du dessin.
- 9 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.


10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesurer un arc

L'option **Arc** vous permet de définir un arc sur le dessin et de mesurer son rayon, son centre et son diamètre.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Arc**. La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Arc** .

- 2 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.

Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.

Pour choisir tous les modes de sélection, cliquez sur **Tous**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Aucun**.

**Voir Modes de sélection EDA**

- 3 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc prédéfini.
- 4 À partir de la liste Info sur arc, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la longueur de l'arc.
- 5 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer l'angle.
- 6 Si vous voulez mesurer le rayon de l'arc, sélectionnez **Ajouter rayon**. Si vous voulez mesurer le diamètre de l'arc, sélectionnez **Ajouter diamètre**.
- 7 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer. Les points sont reliés par un arc. Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer. L'arc est surligné.
- 8 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure. La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité s'affichent dans l'entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures pour coordonnées de centre d'arc, rayon, diamètre, longueur, départ et fin de l'angle ainsi que balayage s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 9 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers l'emplacement souhaité du dessin.
- 10 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.



- 11 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrer un arc


- 1 Mesurez un arc.  
**Voir Mesurer un arc**
- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration sur une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez une calibration par un facteur précis.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesurer la distance minimale

L'option **Distance minimale** vous permet de mesurer la distance minimale entre deux entités. Les entités que vous pouvez sélectionner sont les suivantes : réseau, broche, trou d'interconnexion et trace.

- 1 Dans le menu **Annotations**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Distance**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale** .
- 2 Cliquez sur  **Premier ensemble** pour choisir les entités qui seront utilisées comme point de départ.
- 3 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
**Voir Modes de sélection EDA**  
**Remarque** : Si vous sélectionnez **Réseau**, vous ne pourrez pas sélectionner par la suite un autre type d'entité.
- 4 Sélectionnez le premier groupe d'entités sur le document.  
Les entités s'affichent surlignées.


**Remarque :** Pour supprimer le dernier groupe sélectionné, cliquez sur **Effacer groupe**.

- 5 Cliquez  **Second ensemble** pour choisir les entités qui seront utilisées comme point d'arrivée.
- 6 Sélectionnez le deuxième groupe d'entités sur le document.  
Les entités s'affichent surlignées d'une couleur différente.
- 7 Dans la liste de distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la distance.
- 8 Sélectionnez **Zoom vers le résultat** si vous voulez effectuer un zoom avant sur la mesure affichée.
- 9 Cliquez **Calculer**.  
La distance minimale du premier groupe d'entités au second est surlignée par une ligne. La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. La distance mesurée, delta X et delta Y ainsi que la « Distance Manhattan » s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 10 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez dessus, puis faites-la glisser vers l'emplacement souhaité dans le document.

- 11 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis faites glisser les poignées du cadre.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 12 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Ajout de texte

AutoVue vous permet d'ajouter des entités de zone de texte à une annotation.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Texte**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Texte** .
- 2 Cliquez et faites glisser le pointeur sur le dessin pour définir les dimensions de la zone de texte.
- 3 Cliquez dans la zone de texte et entrez le texte souhaité.  
**Remarque :** La hauteur de la zone de texte s'adapte au texte saisi.
- 4 Pour modifier les propriétés de police de la zone de texte, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Police**.  
La boîte de dialogue Police qui apparaît vous permet de modifier le type, le style et la taille de la police.  
**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de police.
- 5 Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications d'attributs de police, puis quitter la boîte de dialogue Police.
- 6 Pour modifier les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la zone de texte, sélectionnez cette dernière, et, dans le menu **Annotation**, choisissez **Format**, puis les propriétés à modifier.  
**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le style de ligne, l'épaisseur de ligne, les types de remplissage et les couleurs de remplissage.
- 7 Pour finaliser les modifications, faites un clic droit en dehors de la zone de texte.  
Le texte s'affiche sur le document ainsi que dans l'arborescence des annotations.
- 8 Cliquez et faites glisser la boîte de texte si vous voulez la déplacer.
- 9 Cliquez et faites glisser les poignées du cadre de la zone de texte pour l'agrandir.


**Remarque :** Pour modifier le texte de la zone de texte, double-cliquez sur celle-ci dans l'arborescence ou l'espace de travail.


Pour masquer le cadre autour du texte :

- 1 Sélectionnez l'entité de zone de texte.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Attributs de l'entité d'annotation**.  
La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations apparaît.
- 3 Dans la liste Visibilité de la zone de texte, sélectionnez **Désactivé**.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
La boîte de dialogue disparaît et la zone de texte est masquée.  
Pour annuler l'opération, répétez les étapes 1 à 4 en sélectionnant **Activé**.

## Ajout d'une note

AutoVue vous permet d'attacher de plus longs commentaires sous forme d'annotation à vos documents avec l'option Note. Une note est représentée par un

symbole graphique de taille standard dans l'espace de travail . Chaque note a pour format *Note*<*n*>—où *n* représente la position numérique de la note (par exemple, la première note s'appelle *Note1*). Pour lire le texte d'une note, il faut soit l'ouvrir en double-cliquant sur l'entité, ou le faire afficher en déplaçant la souris sur l'entité.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Note**.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Note** .
- 2 Cliquez sur le document, là vous voulez insérer la note.  
La boîte de dialogue Note s'affiche.
- 3 Entrez le texte que vous voulez ajouter.
- 4 Pour modifier le format du texte, sélectionnez **Format** et choisissez les options de format que vous voulez.
- 5 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Information**.  
La boîte de dialogue Information Note s'affiche.
- 6 Complétez les champs **Nom**, **Auteur** et **Mots clés** pour la note.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Fermez la boîte de dialogue Note.  
La note s'affiche sur le document et dans l'arborescence des annotations.
- 9 Pour finaliser les modifications, faites un clic droit en dehors de la zone de texte.
- 10 Cliquez et glissez la note pour la déplacer.

**Remarque :** Pour modifier le texte, double-cliquez sur l'icône de la note



dans l'espace de travail. Vous pouvez aussi sélectionner la note dans l'arborescence, faire un clic droit et sélectionner **Éditer** ou double-cliquer sur la note.




## Affichage et impression de la liste de notes

Vous pouvez visualiser une liste de notes que vous avez ajouté à un fichier. Vous pouvez aussi les imprimer ou retrouver une note dans l'espace de travail.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Imprimer les notes**.  
La boîte de dialogue Liste des notes s'affiche.
- 2 Pour retrouver une note, la sélectionner à partir de la liste et cliquez sur **Aller à**.  
AutoVue zoom sur la note sélectionnée dans l'espace de travail.  
**Remarque :** Vous pouvez aussi sélectionner la note à partir de l'arborescence des annotations, faire un clic droit, puis sélectionner **Aller à**.
- 3 Pour imprimer une note, la sélectionner à partir de la liste.  
**Remarque :** Pour imprimer plusieurs notes, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** en sélectionnant. Pour imprimer toutes les notes de la liste, cliquez **Imprimer tout**.
- 4 Cliquez sur **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Imprimer Note s'affiche.  
**Remarque :** Pour imprimer chaque note sélectionnée une page séparée, sélectionnez **Une note par page**.
- 5 Configurez les paramètres d'impression et cliquez sur **OK**.  
Les notes sélectionnées sont imprimées avec leurs entêtes uniques (par exemple, Note1, Note2, et ainsi de suite).
- 6 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des notes.

## Imbrication d'entités d'annotations

Vous pouvez ajouter des entités d'annotation Pièce jointe, Hyperlien ou Note comme enfant imbriqué de n'importe quelle entité d'annotation.

- 1 Ajoutez une entité d'annotation à un fichier 2D (une entité Ligne, par exemple).
- 2 Dans l'espace de travail ou l'arborescence des annotations, sélectionnez l'entité Ligne.
- 3 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Pièce jointe**, **Hyperlien** ou **Note**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe** , **Hyperlien**  ou **Note** .  
Dans l'arborescence des annotations, l'entité d'annotation sélectionnée apparaît comme enfant de l'entité parent Ligne.

# Annotations propres au dessin 3D

Lors de l'annotation de fichiers 3D, vous pouvez joindre du texte ou une note, ou créer des entités de mesure d'annotation. Les options de mesure fonctionnent un peu différemment dans le mode Annotation et dans le mode Affichage.




**Remarque :** Lorsque vous créez une entité d'annotations, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.










*Voir également Annotation de fichiers 2D et 3D*

## Entités d'annotation 3D

AutoVue vous permet de créer plusieurs types d'entités d'annotation. Pour accéder aux entités d'annotation, accédez au menu **Annotation**, puis sélectionnez **Ajouter une entité**.

Les entités d'annotation sont :

Option	Description
<b>Remarque :</b> Pour finaliser une entité d'annotation (une boîte, par exemple), il suffit de faire un clic droit dans l'espace de travail AutoVue.	
Texte	Ajoutez du texte à l'annotation. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Texte 3D</b>  . <b>Voir Ajout de texte</b>
Pièce jointe	Ajoutez une entité de pièce jointe à l'annotation. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  . <b>Voir Ajout d'une pièce jointe</b>
Lien hypertexte	Cliquez sur l'espace de travail pour joindre un lien hypertexte. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b>  . <b>Voir Ajout d'un hyperlien</b>

Option	Description
Intellistamp	<p>Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) qui sont extraites directement du système DMS/ERP/PLM/UCM.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Intellistamp</b> .</p>
Mesures	<p>Créez des entités de mesure d'annotation.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b> , <b>Surface</b> , <b>Angle</b> , <b>Arc</b>  ou <b>Distance minimale</b> .</p> <p><b>Voir Création d'entités de mesure d'annotation 3D</b></p>
Note	<p>Ajoutez une note à l'annotation.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Note</b> .</p> <p><b>Voir Joindre une note</b></p>
Signature	<p>Créez une signature contenant des informations sur l'auteur de l'annotation ainsi que la date et l'heure de création de cette dernière.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Signature</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'entités de signature</b></p>
Tampon	<p>Cliquez et faites glisser le tampon vers l'annotation.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b> .</p> <p><b>Voir Ajout d'une image</b></p>

## Création d'entités de mesure d'annotation 3D




Lors de l'annotation de fichiers 3D, vous pouvez créer des entités de mesure d'annotation. Les options de mesure fonctionnent un peu différemment dans le mode Annotation et dans le mode Affichage.



Dans le mode Annotation, les lignes indiquées et leurs mesures sont affichées comme des entités sur la couche active d'annotations. Ces entités peuvent être déplacées, redimensionnées ou supprimées.

**Remarque :** Si vous manipulez une partie de modèle, les valeurs d'entité de mesure ne sont pas mises à jour en conséquence.

AutoVue propose une option de sélection de types d'entités différents dans le modèle.

Dans le mode Annotations, vous pouvez choisir entre plusieurs options de mesure pour créer vos entités d'annotations de mesures. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Mesures** pour accéder aux options :




Nom	Description
Angle	Mesure l'angle entre trois sommets, deux arêtes, plans ou surfaces. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  .
Arc	Mesure le rayon, la longueur et les angles d'un arc sur le modèle et calcule l'emplacement de point central. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  .
Distance	Mesure la distance précise entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou surface. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  .

Nom	Description
Distance minimale	<p>Mesure la distance minimale entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou surface.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Distance minimale</b> .</p> <p><b>Remarque :</b> Lorsque vous mesurez une distance minimale, il n'est pas possible de créer une entité de mesure.</p>
Coordonnées des sommets	<p>Cette option fournit les coordonnées de chaque sommet.</p> <p>Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur <b>Coordonnées des sommets</b> .</p>

## Modes de sélection dans les fichiers 3D

Les **modes de sélection** vous permettent de choisir différents types d'entités sur un modèle. Par exemple, si vous choisissez **Sommet** et déplacez le curseur près d'un sommet, ce sommet sera surligné par une boîte de sélection.

Les modes de sélection vous permettent de sélectionner des sommets, des arêtes, des faces, des plans et des arcs.

Icône	Sélectionner	Description
	Sommet	<p>Les sommets du modèle sont surlignés.</p> <p>Lorsque vous déplacez le curseur sur un sommet, une boîte de sélection s'affiche.</p>
	Arête	<p>Les arêtes du modèle sont surlignées.</p> <p>Lorsque vous déplacez le curseur sur une arête, un cercle de sélection s'affiche.</p>
	Face	<p>Les faces du modèle sont surlignées lorsque vous déplacez le curseur sur une face et un triangle de sélection s'affiche.</p>

## Mesure de la distance


L'option **Distance** vous permet de mesurer la distance entre deux sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou une combinaison de ces types d'entités.

**Remarque :** Lorsque vous mesurez la distance entre deux faces, si les faces sont parallèles, AutoVue mesure la plus courte distance.


- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Distance**. La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.


**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance** .

- 2 À partir de la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour mesurer la distance.
- 3 Choisissez les modes de sélection à utiliser pour la mesure.  
**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**  
Toutes les entités des types choisis sont surlignées sur le modèle.
- 4 Sur le modèle, cliquez l'entité que vous voulez définir comme point de départ.

L'emplacement de l'entité figure dans le champ **De** .

**Remarque :** Pour obtenir plusieurs mesures à partir du même point de départ, sélectionnez **Position fixe**.

- 5 Cliquez dans le champ **Vers**  pour sélectionner le type d'entité d'arrivée.
- 6 Choisissez les modes de sélection que vous voulez utiliser comme point d'arrivée pour la mesure.  
Toutes les entités des types choisis sont surlignées sur le modèle.
- 7 Sur le modèle, cliquez sur l'entité que vous voulez définir comme point d'arrivée.

L'emplacement de l'entité figure dans le champ **Vers** .

- 8 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée s'affiche dans une entité de boîte de valeurs sur l'annotation active. La distance mesurée, delta X, delta Y et delta Z s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 9 Pour déplacer la ligne de distance, faites-la glisser.
- 10 Cliquez sur la ligne de distance.
- 11 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez et faites-la glisser à l'endroit souhaité dans le document.
- 12 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

- 13 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage de distance

- 1 Mesurez une distance entre deux points.


**Voir Mesure de la distance**

- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.

- 3 La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 4 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour calibrer la distance.
- 5 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.
- 6 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 7 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un angle


L'option **Angle** vous permet d'obtenir la mesure d'un angle entre trois sommets, deux arêtes, plans ou surfaces ou toute autre combinaison de ces types d'entités.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Angle**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Angle** .
- 2 Sélectionnez les modes de sélection que vous voulez utiliser pour la mesure.  
**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**  
Toutes les entités des types choisis sont surlignées sur le modèle.
- 3 Pour mesurer l'angle entre un type d'entité et un plan, cochez la case **Avec Plan**. Dans la liste Plan, sélectionnez le plan.
- 4 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure que vous préférez pour mesurer l'angle.
- 5 Sur le modèle, cliquez des points pour définir l'angle.  
Des bras d'angle s'affichent reliés par un arc.
- 6 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. L'angle mesuré s'affiche dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 7 Pour modifier la taille de l'arc, cliquez et faites glisser la souris jusqu'à obtenir la taille souhaitée.
- 8 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez et faites-la glisser à l'endroit souhaité dans l'annotation.

- 9 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, cliquez et faites glisser les poignées du cadre.  
**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.
- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** vous permet de mesurer le rayon, la longueur et les angles d'un arc sur le modèle. Elle calcule aussi la position du centre de l'arc.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Arc**. La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Arc** .
- 2 Sélectionnez **Entité arc** pour mesurer un arc déjà défini dans le document. Tous les arcs et les cercles sur le modèle sont surlignés. Les modes de sélection sont désactivés.
- 3 Sélectionnez **À partir de 3 sommets** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.  
Sélectionnez les modes de sélection que vous voulez utiliser pour la mesure.  
**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**  
Toutes les entités des types choisis sont surlignées sur le modèle.
- 4 Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité que vous préférez pour mesurer la distance de l'arc.
- 5 À partir de la liste Unités dans Angles, sélectionnez l'unité de mesure que vous préférez pour mesurer l'angle de l'arc.
- 6 Si vous avez choisi **À partir de 3 sommets**, cliquez trois points sur le document pour définir l'arc que vous voulez mesurer.  
Les points sont reliés par un arc.  
Si vous avez choisi **Entité arc**, cliquez sur le contour de l'arc que vous voulez mesurer.  
L'arc est surligné.
- 7 Cliquez de nouveau pour obtenir la mesure.  
La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les mesures pour centre d'arc, rayon, diamètre, longueur, départ et fin de l'angle ainsi que balayer s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 8 Pour déplacer la boîte de valeurs, cliquez et faites-la glisser à l'endroit souhaité dans l'annotation.
- 9 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, cliquez et faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.



- 10 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

- 1 Mesurez un arc sur le modèle.  
**Voir Mesure d'un arc**
- 2 Dans la boîte de dialogue Entités de mesure, cliquez sur **Calibrer**.  
La boîte de dialogue Calibration de distance apparaît, affichant la mesure de la distance.
- 3 Dans la liste Distance mesurée, sélectionnez l'unité que vous préférez pour calibrer la distance.
- 4 Sélectionnez **Calibrer à** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.  
Sélectionnez **Facteur** et entrez une valeur si vous souhaitez calibrer la distance à une valeur précise.
- 5 Cliquez sur **OK**.  
Les résultats de calibration apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure de la distance minimale

L'option **Distance minimale** vous permet de mesurer la distance minimale entre deux parties du modèle, ainsi qu'entre deux points à partir des ensembles de sélections suivantes : sommets, arêtes, milieux d'arêtes, centres d'arc, faces ou n'importe quelle combinaison de ces entités.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Distance minimale**.  
La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale** .
- 2 Cliquez sur  **Ensemble 1**.
- 3 Cliquez sur **Entité** si vous voulez mesurer la distance entre des parties du modèle. Les modes de sélection sont affichés.  
Sélectionnez **Géométrie** si vous voulez mesurer la distance entre des types d'entités.
- 4 Si vous avez choisi **Entité**, sélectionnez des parties sur le modèle.

Les parties du modèle s'affichent dans la liste sous **Ensemble 1** et sont surlignées dans l'arborescence du modèle.

- 5 Si vous avez choisi **Géométrie**, choisissez les modes de sélection que vous voulez utiliser pour effectuer les mesures.

**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**

Toutes les entités des options sélectionnées sont surlignées sur le modèle.

- 6 Sélectionnez les entités sur le modèle.

Les entités sélectionnées s'affichent dans la liste sous **Ensemble 1** et sont surlignées dans l'arborescence du modèle.

**Remarque :** Pour réinitialiser un **ensemble**, cliquez sur **Effacer**. Pour supprimer des éléments d'un **ensemble**, sélectionnez les éléments et appuyez sur la touche **Suppr**). Pour désélectionner un type de partie ou d'entité sur le modèle, appuyez sur la touche **Ctrl** en cliquant sur le type de partie ou d'entité.

- 7 Cliquez sur  **Ensemble 2**.

- 8 Répétez les étapes 4 à 6.

Les parties du modèle choisies s'affichent dans la liste pour **Ensemble 2**.

- 9 Dans la liste des unités de distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité souhaitée pour mesurer la distance.

10 Cliquez **Calculer**.

La distance minimale du premier groupe d'entités au second est surlignée par une ligne. La ligne de distance mesurée, la mesure et l'unité de mesure s'affichent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation. Les coordonnées X, Y et Z de Position1 et celles de Position 2 s'affichent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

11 Cliquez et faites glisser la boîte de valeurs pour la positionner où vous voulez sur l'annotation.

12 Pour redimensionner la boîte de valeurs, sélectionnez-la, puis cliquez et faites glisser les poignées du cadre.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.


13 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure des coordonnées d'un sommet

L'option **Coordonnées des sommets** fournit les coordonnées des sommets sur le modèle.

1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Coordonnée du sommet**.

La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Coordonnée du sommet** .

**Remarque :** Tous les sommets du modèle sont surlignés.

2 Faites défiler le sommet dont vous souhaitez ajouter les coordonnées à l'annotation.

Les coordonnées X, Y et Z du sommet s'affichent dans une infobulle.

3 Cliquez sur le sommet.

Les coordonnées X, Y et Z ainsi que l'unité apparaissent dans une entité de boîte de valeurs sur la couche active d'annotation et dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

4 Cliquez et faites glisser la boîte de valeurs pour la positionner où vous voulez sur l'annotation.

Cliquez et faites glisser le périmètre du cadre pour élargir la boîte de texte.

**Remarque :** Cliquez sur **Réinitialiser** pour obtenir une autre mesure.

5 Pour supprimer la mise en évidence des sommets sur le modèle, cliquez


**Fermer** dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Ajout de texte

AutoVue vous permet d'ajouter des entités de zone de texte 3D à une annotation.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Texte**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez

également cliquer sur **Texte 3D** .

- 2 La boîte de dialogue Attacher à qui apparaît fournit six options de sélection :

Option	Description
Aucun	N'effectue pas de sélection dans le modèle.
Sommet	Sélectionne un sommet dans le modèle.
Arête	Sélectionne une arête dans le modèle.
Face	Sélectionne une face dans le modèle.
Milieu d'arête	Sélectionne un milieu d'arête dans le modèle.
Centre d'arc	Sélectionne le point central d'un arc dans le modèle.

- 3 Pour insérer une zone de texte qui sélectionne une partie d'un dessin avec une ligne fléchée, choisissez l'un des modes de sélection.

**Voir *Modes de sélection dans les fichiers 3D***

- 4 Cliquez et glissez le pointeur pour définir les dimensions de la zone de texte.
- 5 Cliquez dans la zone de texte et entrez le texte souhaité.

**Remarque :** La hauteur de la zone de texte s'adapte au texte saisi.

- 6 Pour modifier les propriétés de police de la zone de texte, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Police**.

La boîte de dialogue Police qui apparaît vous permet de modifier le type, le style et la taille de la police.

**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de police.

- 7 Cliquez sur **OK** pour appliquer les modifications d'attributs de police, puis quitter la boîte de dialogue Police.

- 8 Pour modifier les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la zone de texte, sélectionnez cette dernière, et, dans le menu **Annotation**, choisissez **Format**, puis les propriétés à modifier.


**Remarque :** Dans les listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également modifier le style de ligne, l'épaisseur de ligne, les types de remplissage et les couleurs de remplissage.

- 9 Pour finaliser les modifications, faites un clic droit en dehors de la zone de texte.  
Le texte s'affiche sur le document ainsi que dans l'arborescence des annotations.
- 10 Pour déplacer la zone de texte, cliquez et faites-la glisser à l'endroit souhaité dans le dessin.
- 11 Pour redimensionner la zone de texte, sélectionnez-la, cliquez et faites glisser les poignées du cadre.


**Remarque :** Pour modifier le texte de la zone de texte, double-cliquez sur celle-ci dans l'arborescence ou l'espace de travail.

## Joindre une note

AutoVue vous permet d'attacher de plus longs commentaires sous forme d'annotation à vos documents avec l'option Note. Une note est représentée par un

symbole graphique de taille standard dans l'espace de travail . Chaque note a pour format *Note*<*n*>—où *n* représente la position numérique de la note (par exemple, la première note s'appelle *Note1*). Pour lire une note, double-cliquez sur l'entité pour l'ouvrir, ou faites passer la souris sur l'entité pour afficher l'infobulle.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Note**.  
La boîte de dialogue Attacher à apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Note** .

- 2 Dans la boîte de dialogue Attacher à, cliquez sur le type de l'entité à laquelle vous voulez attacher la note.

**Voir Modes de sélection dans les fichiers 3D**

- 3 Sélectionnez l'entité sur le modèle à laquelle vous voulez attacher la note.  
La fenêtre Note s'affiche.
- 4 Entrez le texte que vous voulez inclure dans la fenêtre.
- 5 Pour changer la police, accédez au menu **Format**, sélectionnez **Police**, puis le type de police.

- 6 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Quitter** pour fermer la fenêtre Note. Le symbole de la note s'affiche sur l'entité et dans l'arborescence des annotations.
- 7 Pour finaliser les modifications, faites un clic droit en dehors de la zone de texte.

**Remarque :** Pour modifier une note, double-cliquez dessus. Elle s'affiche alors dans la fenêtre Note.

**Remarque :** Lorsqu'une entité est attachée à un modèle 3D, le point d'attache (le point auquel l'entité est attachée) est mis en valeur par un petit carré. Ce carré est visible seulement lorsque le point d'attache est visible. Cette fonction vous permet d'identifier avec précision l'emplacement du point d'attache et d'identifier efficacement si les entités qui lui sont associées sont visibles ou cachées.



## Affichage et impression de la liste de notes

Vous pouvez visualiser une liste de notes que vous avez ajouté à un fichier. Vous pouvez aussi les imprimer ou retrouver une note dans l'espace de travail.

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Imprimer les notes**.  
La boîte de dialogue Liste des notes s'affiche.
- 2 Pour retrouver une note, sélectionnez-la à partir de la liste et cliquez sur **Aller à**.  
AutoVue zoome sur la note sélectionnée dans l'espace de travail.  
**Remarque :** Vous pouvez aussi sélectionner la note à partir de l'arborescence des annotations, cliquer avec le bouton droit, puis sélectionner **Aller à**.
- 3 Pour imprimer une note, sélectionnez-la à partir de la liste.  
**Remarque :** Pour imprimer plusieurs notes, maintenez la touche **Maj** ou **Ctrl** en sélectionnant. Pour imprimer toutes les notes de la liste, cliquez **Imprimer tout**.
- 4 Cliquez sur **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Imprimer Note s'affiche.  
**Remarque :** Pour imprimer chaque note sélectionnée sur une page distincte, sélectionnez **Une note par page**.
- 5 Configurez les paramètres d'impression et cliquez sur **OK**.  
Les notes sélectionnées sont imprimées avec leurs entêtes uniques (par exemple, Note1, Note2, et ainsi de suite).
- 6 Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des notes.

## Imbrication d'entités d'annotation

Vous pouvez ajouter des entités d'annotation Pièce jointe ou Hyperlien comme enfant imbriqué de n'importe quelle entité d'annotation.

- 1 Ajoutez une entité d'annotation à un fichier 3D (une entité Texte, par exemple).
- 2 Dans l'espace de travail ou l'arborescence des annotations, sélectionnez l'entité Texte.
- 3 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Pièce jointe** ou **Hyperlien**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Entité d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe**  ou **Hyperlien** .  
Dans l'arborescence des annotations, l'entité d'annotation sélectionnée apparaît comme enfant de l'entité parent Texte.

# Utilisation de fichiers d'annotation

Dans AutoVue, une entité d'annotation peut recevoir sa propre couleur, la même couleur que la couche active ou une couleur personnalisée. Vous pouvez également regrouper des entités d'annotations. Dans ce cas, le groupe peut être géré comme une entité unique.

Le mode Annotation offre plusieurs options de modification d'entité. Ces options peuvent être appliquées à des entités préexistantes sélectionnées ou aux nouvelles entités que vous ajoutez.

**Remarque :** Vous pouvez modifier certaines entités d'annotations après les avoir créées. Pour cela, accédez à l'arborescence de navigation des annotations, faites un clic droit sur l'entité d'annotation, puis sélectionnez **Modifier**.

***Voir Accès à une entité d'annotation***

***Sélection d'entités d'annotations***

***Déplacement d'une entité d'annotation***

***Transformation d'entités d'annotations***

***Masquage d'entités d'annotation***

***Groupage et séparation d'entités d'annotation***

***Suppression d'entités d'annotation***

## Accès à une entité d'annotation

**Aller à** rétablit l'état d'affichage qu'avait l'entité à sa création. L'ouverture d'un fichier d'annotation rétablit également le dernier état d'affichage.

Dans l'arborescence de navigation des annotations, faites un clic droit sur l'entité d'annotation à visualiser, puis sélectionnez **Aller à**.

La page d'annotation contenant l'entité s'affiche.

Si vous avez sélectionné une entité d'annotation qui réside sur une autre page du fichier d'annotation, la page de l'entité apparaît.

## Sélection d'entités d'annotations

Pour sélectionner une entité d'annotation, cliquez sur son arête extérieure.

**Remarque :** Pour en sélectionner plusieurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les entités d'annotations sont sélectionnées. Vous pouvez aussi cliquer sur les

entités d'annotations dans l'arborescence de navigation des annotations. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

## Déplacement d'une entité d'annotation

- Dans l'arborescence des annotations ou l'espace de travail, sélectionnez les entités d'annotation que vous voulez déplacer.  
**Remarque :** Pour en choisir plusieurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- Cliquez et faites glisser les entités d'annotations sélectionnées vers l'emplacement de l'espace de travail souhaité.

## Transformation d'entités d'annotations

**Remarque :** Ce menu est disponible uniquement pour les fichiers 2D et EDA. AutoVue permet de renverser et de faire pivoter des entités d'annotations.

## Rotation de toutes les entités d'annotations

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Transformer**, puis **Faire pivoter**. Dans le menu qui apparaît, les options permettent d'effectuer les opérations suivantes :

- **Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre :** Fait pivoter l'entité d'annotation de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :** Fait pivoter l'entité d'annotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

**Remarque :** Les entités d'annotations pivotent par rapport au point central du dessin.

## Rotation d'une entité d'annotation sélectionnée

**Remarque :** Cette fonction ne prend en charge que les entités d'annotations Texte et Tampon.

- 1 Dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, sélectionnez l'entité d'annotation à faire pivoter.

**Remarque :** Il n'est pas possible de faire pivoter plusieurs entités d'annotations sélectionnées.

- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet**, puis **Faire pivoter**.

- 3 Faites pivoter l'entité d'annotation en cliquant et en faisant glisser ses points de contrôle. Appuyez sur la touche Maj en déplaçant la souris pour faire pivoter l'entité par incréments de 45 degrés.

## Retournement de toutes les entités d'annotations

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Transformer**, puis **Retourner**. Dans le menu qui apparaît, vous pouvez choisir entre les opérations suivantes :

- **Retourner - Axe horizontal** : Retourne l'axe horizontal de l'entité d'annotation.
- **Retourner - Axe vertical** : Retourne l'axe vertical de l'entité d'annotation.

**Remarque** : L'axe horizontal et l'axe vertical sont alignés par rapport au centre du dessin.

## Masquage d'entités d'annotation

Pour masquer toutes les entités d'annotation, procédez comme suit :

- 1 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Masquer les annotations**.  
**Remarque** : Une marque de sélection apparaît en regard de l'option Masquer les annotations et les entités d'annotation sont masquées dans le fichier d'annotation.
- 2 Pour annuler l'option de masquage, accédez au menu **Annotation**, puis désélectionnez **Masquer les annotations**.

Pour masquer un fichier d'annotation sélectionné, procédez comme suit :

- 3 Dans l'arborescence des annotations, faites un clic droit sur le fichier d'annotation voulu, puis sélectionnez **Masquer**.
- 4 Pour annuler l'option de masquage, faites un clic droit sur le nom du fichier, puis sélectionnez **Montrer**.

## Groupe et séparation d'entités d'annotation

Lorsque vous créez un groupe d'entités d'annotation, vous pouvez le gérer comme une seule entité. Vous pouvez le déplacer, le supprimer, le copier, le coller, le transformer ou effectuer n'importe quelle autre modification comme s'il s'agissait d'une entité unique.

**Remarque :** Seules les entités d'annotation créées sur la même page peuvent être regroupées.


## Groupage d'entités d'annotation

- 1 Dans l'arborescence des annotations ou l'espace de travail, sélectionnez les entités d'annotation que vous voulez grouper.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet**, puis **Groupe**.  
Le groupe d'entités figure sous *Groupe* dans l'arborescence.  
**Remarque :** Vous pouvez également faire un clic droit sur les entités d'annotation sélectionnées, puis choisir **Groupe**.
- 3 Vous pouvez maintenant faire les modifications désirées.  
Celles-ci seront appliquées à toutes les entités du groupe.

## Séparation des entités d'annotation

- 1 Dans l'arborescence des annotations ou l'espace de travail, sélectionnez les entités à dissocier les unes des autres.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet**, puis **Dissocier**.  
Le groupe d'entités s'affiche comme entités individuelles sur l'annotation.

## Suppression d'entités d'annotation

- 1 Sélectionnez l'entité d'annotation que vous voulez supprimer. Pour en sélectionner plusieurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Supprimer les annotations** .

Les entités sont supprimées de votre fichier actif.

**Remarque :** Vous pouvez également appuyer sur la touche **Suppr** pour supprimer des entités d'annotation. Vous pouvez aussi faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Supprimer**.

# Format de propriétés d'une entité d'annotations

AutoVue vous permet de modifier le format d'une entité d'annotation à l'aide de l'option **Format** du menu **Annotation** ou à l'aide de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.

## ***Voir également Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations***

Lors de la création d'une entité d'annotation, vous avez la possibilité de modifier les couleur, style et épaisseur de ligne, le style de flèche, les couleur et type de remplissage. De plus, vous pouvez attribuer à l'entité d'annotation la même couleur que la couche.

***Voir*** ***Modification de la couleur de ligne***  
***Modification du style de ligne***  
***Modification de l'épaisseur de ligne***  
***Modification du style de flèche***  
***Modification du type de remplissage***  
***Modification de la couleur de remplissage***  
***Affectation à une entité d'une couleur identique à celle de la couche***


## Modification de la couleur de ligne

- 1 Sélectionnez les entités d'annotations dont vous voulez modifier la couleur de ligne.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Couleur de ligne**. La boîte de dialogue Couleur de ligne apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Couleur de ligne** . Vous pouvez aussi faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Couleur de ligne**.

- 3 Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez la couleur voulue.

**Remarque :** Si vous sélectionnez **Couche** , la couleur de la couche est affectée à l'entité.

- 4 Pour personnaliser la couleur, sélectionnez **Couleur personnalisée** dans la liste déroulante Couleur de ligne .

- 5 Dans la boîte de dialogue Couleurs, sélectionnez la couleur voulue, puis cliquez sur **OK**.
- 6 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couleur de ligne. La couleur de ligne de l'entité d'annotation change.

**Remarque :** Les nouvelles entités créées utiliseront la nouvelle couleur de ligne.

## Modification du style de ligne

**Remarque :** Le style de ligne actif est surligné dans l'option **Style de ligne**.

- 1 Sélectionnez les entités d'annotations dont vous voulez modifier le style de ligne.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Style de ligne**. Sélectionnez le nouveau style de ligne dans les options fournies. Le style de ligne des entités sélectionnées change.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez

également cliquer sur **Style de ligne** . Vous pouvez aussi faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Style de ligne**.


**Remarque :** Seules les entités que vous avez créées auront le nouveau type de ligne.

## Modification de l'épaisseur de ligne

**Remarque :** Le style de ligne actif est mis en surbrillance dans l'option **Épaisseur de ligne**.

- 1 Sélectionnez les entités d'annotations dont vous voulez modifier l'épaisseur de ligne.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Épaisseur de ligne**. Sélectionnez la nouvelle épaisseur de ligne dans les options fournies. L'épaisseur de ligne des entités sélectionnées change.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez

également cliquer sur **Épaisseur de ligne** . Vous pouvez aussi faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, sélectionner **Format**, puis **Épaisseur de ligne**.


- 3 Pour définir une épaisseur de ligne personnalisée, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format, Épaisseur de ligne**, puis **Personnaliser**.  
La boîte de dialogue Épaisseur personnalisée apparaît.
- 4 Dans le champ **Épaisseur de ligne**, entrez une valeur de pixels entière.
- 5 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Épaisseur personnalisée.  
**Remarque :** Les entités d'annotations que vous créez présentent la nouvelle épaisseur de ligne.

## Modification du style de flèche

AutoVue permet d'ajouter une pointe de flèche à certaines entités d'annotations. Par exemple, vous pouvez modifier le style de flèche des entités d'annotations de ligne, polyligne, arc, main levée et polygone.

- 1 Sélectionnez les entités d'annotations pour lesquelles vous voulez modifier le style de flèche.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Style de flèche**. Sélectionnez le nouveau style de flèche dans les options fournies. Le style de flèche des entités de ligne sélectionnées change alors.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez


également cliquer sur **Style de flèche** . Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Style de flèche**.

**Remarque :** Seules les entités que vous avez créées présenteront le nouveau style de flèche.

## Modification du type de remplissage

- 1 Sélectionnez les entités dont vous voulez modifier le type de remplissage.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Type de remplissage**. La boîte de dialogue Type de remplissage apparaît.





**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez

également cliquer sur **Type de remplissage** . Vous pouvez aussi faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Type de remplissage**.

- 3 Dans la liste déroulante Type de remplissage, sélectionnez le type de remplissage voulu.

- Sélectionnez **Opaque** si vous voulez que la couleur de remplissage soit opaque.
  - Sélectionnez **Transparent** si vous voulez que la couleur de remplissage soit transparente.
  - Sélectionnez **Aucun** si vous ne voulez aucune couleur de remplissage.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Le type de remplissage de l'entité d'annotation sélectionnée change.  
**Remarque** : Seules les entités que vous avez créées présenteront le nouveau type de remplissage.


## Modification de la couleur de remplissage


- 1 Sélectionnez les entités d'annotations dont vous voulez modifier la couleur de remplissage.
- 2 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Couleur de remplissage**.  
La boîte de dialogue Couleur de remplissage apparaît.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Couleur de remplissage** . Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Couleur de remplissage**.
- 3 Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez la couleur voulue.  
**Remarque** : Si vous sélectionnez **Couche** , l'entité d'annotation prend la couleur de la couche ; si vous sélectionnez **Couleur de ligne** , la couleur de ligne de l'entité d'annotation est affectée.
- 4 Pour personnaliser la couleur, sélectionnez **Couleur personnalisée** dans la liste déroulante Couleur de ligne .
- 5 Dans la boîte de dialogue Couleurs, sélectionnez la couleur voulue, puis cliquez sur **OK**.  
La couleur de remplissage est remplacée par celle de l'entité d'annotation sélectionnée.
- 6 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couleur de remplissage.  
**Remarque** : Toutes les nouvelles entités d'annotations que vous avez créées présenteront la nouvelle couleur de remplissage.


## Affectation à une entité d'une couleur identique à celle de la couche

- 1 Sélectionnez les entités auxquelles vous voulez affecter la même couleur que la couche à laquelle elles appartiennent.
- 2 Pour affecter la couleur de ligne :
  - Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Couleur de ligne**. La boîte de dialogue Couleur de ligne apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Couleur de ligne** . Vous pouvez également faire un clic droit dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, puis sélectionner **Format** et **Couleur de ligne**.

- Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez **Couche** .
- 3 Pour affecter la couleur de remplissage :
    - Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Couleur de remplissage**. La boîte de dialogue Couleur de remplissage apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Propriétés d'annotations, vous pouvez également cliquer sur **Couleur de remplissage** .

- Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez **Couche** .
- 4 Cliquez sur **OK**. Les entités sélectionnées prennent la couleur de la couche à laquelle elles appartiennent.

## Changement de police

Vous pouvez modifier la police des entités de zone de texte, flèche et mesure.

- 1 Créez l'entité d'annotation souhaitée.
- 2 Dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, sélectionnez l'entité dont vous souhaitez changer la police, puis effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît. Dans les listes, sélectionnez la police, son style de police et sa taille. Vous pouvez également choisir le style barré ou le style soulignement en cochant les cases correspondantes. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue et valider les modifications.

- A l'aide des listes et boutons respectifs de la barre d'outils Entité d'annotation, sélectionnez la police, sa taille et son style (gras, italique ou souligné). Les modifications sont implémentées.

## Modification des unités de mesure et des symboles

AutoVue vous permet de changer l'unité de mesure ou d'ajouter un symbole à une mesure qui apparaîtra sur le dessin.

- 1 Créez l'entité de mesure.  
*Voir **Création d'entités de mesure 2D non-vectorielles**  
**Création d'entités de mesure 2D vectorielles**  
**Création d'entités de mesure d'annotation EDA**  
**Création d'entités de mesure d'annotation 3D***
- 2 Double-cliquez la mesure dont vous voulez changer l'unité ou à laquelle vous voulez ajouter un symbole.  
Une boîte de dialogue Mesures s'affiche.
- 3 Désélectionnez **Unité d'Affichage** si vous souhaitez masquer l'unité sur le dessin. Cette option est sélectionnée par défaut.
- 4 Sélectionnez la nouvelle unité de mesure dans la liste Unités.
- 5 Dans la liste Symbole, sélectionnez le symbole que vous voulez ajouter à la mesure.
- 6 Cliquez sur **OK**.  
L'unité de mesure est modifiée et le symbole choisi est ajouté à la mesure et s'affiche sur l'écran.

## Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations

La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations permet de modifier des entités d'annotations.

- 7 Sélectionnez l'entité d'annotation que vous voulez modifier. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Control** pendant la sélection.
- 8 Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, puis **Attributs de l'entité d'annotation**.  
La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations apparaît.


**Remarque :** Vous pouvez aussi faire un clic droit sur une entité dans l'arborescence des annotations ou dans l'espace de travail, puis sélectionner **Format et Attributs de l'entité d'annotation**.

Les sections suivantes décrivent chaque option de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.


## Couleur de ligne

Vous pouvez modifier la couleur des entités d'annotations sélectionnées.

- 1 Sélectionnez les entités d'annotations dont vous voulez modifier la couleur de ligne.
- 2 Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez la couleur voulue.

**Remarque :** Si vous sélectionnez l'icône **Couche** , la couleur de la couche est attribuée à l'entité.

- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations. Pour définir une couleur de ligne personnalisée, procédez aux étapes suivantes :

- 1 Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez **Couleur personnalisée** . La boîte de dialogue Couleur apparaît.
- 2 Choisissez une couleur et cliquez sur **OK**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations. La couleur de ligne des entités sélectionnées change.

**Remarque :** Seules les entités d'annotation que vous avez créées prendront la nouvelle couleur de ligne. Pour appliquer la nouvelle couleur de ligne à une entité d'annotation nouvellement créée, assurez-vous qu'aucune entité d'annotation n'est sélectionnée avant d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.

**Voir également** *Modification de la couleur de ligne*

## Type de ligne

Vous pouvez modifier le style de ligne des entités d'annotations sélectionnées.

- 1 Sélectionnez l'entité d'annotation dont vous voulez modifier le style de ligne. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la liste Style de ligne, sélectionnez le style de ligne requis.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations. Le style de ligne des entités sélectionnées change.

**Remarque :** Seules les entités d'annotations que vous avez créées présenteront le nouveau style de ligne.

## Épaisseur de ligne

Modifie l'épaisseur de ligne des entités d'annotations sélectionnées.

- 1 Sélectionnez l'entité d'annotation dont vous voulez modifier l'épaisseur de ligne. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la liste Épaisseur de ligne, sélectionnez l'épaisseur de ligne requise. Celle-ci change pour les entités d'annotation sélectionnées.

Pour définir une épaisseur de ligne personnalisée, procédez comme suit :

- 1 Dans la liste Épaisseur de ligne, sélectionnez **Personnaliser**.
- 2 Dans le champ **Épaisseur de ligne (en points)**, entrez l'épaisseur voulue.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations. L'épaisseur de ligne des entités d'annotation sélectionnées change.

**Remarque :** Seules les entités d'annotation que vous avez créées présenteront la nouvelle épaisseur de ligne.

## Épaisseur de ligne (en points)

Vous pouvez personnaliser l'épaisseur de ligne en sélectionnant **Personnaliser épaisseur**, dans la liste Épaisseur de ligne. Lorsque d'autres épaisseurs de ligne sont sélectionnées, ce champ affiche une valeur en points, mais ne peut être modifié.

## Style de flèche

Vous pouvez ajouter une tête de flèche à une ou aux deux extrémités d'une entité d'annotation de ligne.

- 1 Sélectionnez l'entité de ligne d'annotation dont vous voulez modifier le style de flèche. Pour sélectionner plusieurs entités de ligne d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la liste Style de flèche, sélectionnez le style de flèche voulu pour l'entité de ligne d'annotation.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.

Le style de flèche des entités sélectionnées change alors.

**Remarque :** Seules les entités de ligne d'annotation que vous avez créées présenteront le nouveau style de flèche.


## Type de remplissage

Modifie la transparence des entités d'annotations sélectionnées.


- 1 Sélectionnez l'entité d'annotation dont vous voulez modifier le type de remplissage. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la liste déroulante Type de remplissage, sélectionnez le type de remplissage voulu.
  - Sélectionnez **Opaque** si vous voulez que la couleur de remplissage soit opaque.
  - Sélectionnez **Transparent** si vous voulez que la couleur de remplissage soit transparente.
  - Sélectionnez **Aucun** si vous ne voulez aucune couleur de remplissage.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.  
Le type de remplissage des entités sélectionnées change.  
**Remarque** : Seules les entités que vous avez créées présenteront le nouveau type de remplissage.

## Couleur de remplissage

Vous pouvez modifier la couleur de ligne, la couleur et le type de remplissage des entités d'annotations sélectionnées.

- 1 Sélectionnez l'entité d'annotation dont vous voulez modifier la couleur de remplissage. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 2 Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez la couleur voulue.  
**Remarque** : Si vous sélectionnez **Couche** , la couleur de la couche est affectée à l'entité.

Pour définir votre propre couleur, procédez comme suit :

- 1 Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez **Couleur personnalisée** .  
La boîte de dialogue Couleur apparaît.
- 2 Choisissez une couleur et cliquez sur **OK**.  
La couleur de remplissage des entités sélectionnées change.
- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.  
Le type de remplissage des entités sélectionnées change.  
**Remarque** : Toutes les nouvelles entités d'annotations que vous avez créées présenteront la nouvelle couleur de remplissage.

## Couches d'annotation

Vous pouvez déplacer des entités d'annotations sélectionnées vers une couche particulière. Elles héritent alors des propriétés de celle-ci.

- 1 Dans la liste Couche d'annotation, choisissez la couche à activer.
- 2 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotations.

La couche sélectionnée s'affiche sur l'écran.

## Alignement des points de suite

L'entité d'annotation Flèche permet de régler l'emplacement du point d'attache de la ligne de points de suite par rapport à la zone de texte. La liste Alignement des points de suite propose les options suivantes pour le point d'attache par rapport à la zone de texte : En haut à gauche, En haut au centre, En haut à droite, Centre gauche, Centre, Centre droit, En bas à droite, En bas au centre et En bas à droite.

## Visibilité de la zone de texte

Vous pouvez choisir de masquer le cadre autour des entités d'annotations Points de suite, Texte et Texte 3D.



# Impression

AutoVue permet d'imprimer et de prévisualiser des fichiers. Des fichiers originaux peuvent être imprimés seuls ou avec leurs annotations et superpositions. Vous pouvez même sélectionner les couches d'annotations à rendre visibles pour qu'elles s'impriment.

L'option **Imprimer par lots** vous permet d'envoyer une liste de fichiers à l'impression.

Lors de l'impression d'un fichier, vous pouvez définir des paramètres d'impression. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer** afin d'afficher les paramètres suivants :

Option	Description
Imprimer	Définir les paramètres d'impression. <b>Voir <i>Configuration des paramètres d'impression</i></b>
Marges	Définir les paramètres de marge. <b>Voir <i>Définition des marges</i></b>
Entêtes/Pieds de pages	Définir les entêtes/pieds de page à inclure sur chaque page imprimée. <b>Voir <i>Ajout d'un entête et d'un pied de page</i></b>
Filigrane	Définir le filigrane à inclure sur chaque page imprimée. <b>Voir <i>Ajout d'un filigrane</i></b>
Imagette	Définir l'imagette à inclure sur chaque page imprimée. <b>Voir <i>Ajout d'une imagette</i></b>
Paramètre plume	Modifier l'épaisseur d'un style. <b>Voir <i>Affectation des paramètres de stylos</i></b>


# Options d'impression

L'onglet **Options** vous permet de définir des options d'impression pour le fichier. Ces options sont les suivantes :

Option	Type	Description
Imprimer dans un fichier		Cliquez pour imprimer dans un fichier et non vers une imprimante.
Modifier		Vous permet de choisir l'imprimante et configurer les propriétés d'impression comme la taille du papier, l'orientation, etc.
Ajuster	Ajuster	Facteur d'échelle selon laquelle l'image doit être affichée.
	Facteur	Vous pouvez choisir un facteur d'échelle prédéfini à partir de la liste déroulante ou écrire manuellement un facteur d'échelle personnalisé dans la zone réservée. <b>Remarque :</b> Des unités comme millimètres, pouces ou pixels peuvent être précisées.
	Échelle	Échelle de l'image selon un pourcentage. Vous pouvez choisir un facteur d'échelle prédéfini à partir de la liste déroulante ou écrire manuellement un facteur d'échelle personnalisé dans la zone réservée. <b>Remarque :</b> Des décimaux sont acceptés.
Pages Document		Choisissez les Pages du document à imprimer : <b>Toutes, Courante (Active) ou Pages.</b>
Alignement/ Décalage		Indiquez la position du dessin sur la page imprimée.
Zone page	Entendue	Imprime l'étendue du document.
	Affichée	Imprime la région affichée dans la fenêtre de Vue.

Option	Type	Description
	Limites	Imprime les limites du document au lieu de l'étendue. <b>Remarque :</b> Cette option est disponible uniquement si le champ Pages Document indique <b>Courante</b> .
	Sélectionné	Imprime une zone sélectionnée. <b>Remarque :</b> Cette option est disponible uniquement si le champ Pages Document indique <b>Courante</b> .
Forcer en noir et blanc.		Force en noir et blanc toutes les couleurs pour imprimer les fichiers vectoriels en monochrome.
Produire une seule page		Imprime une seule page.
Impression des entêtes de lignes		Imprime les entêtes de lignes. <b>Remarque :</b> Cette option est disponible uniquement pour l'impression de tableurs, archives et bases de données.
Impression des entêtes de colonnes		Imprime les entêtes de colonnes. <b>Remarque :</b> Cette option est disponible uniquement pour l'impression de tableurs, archives et bases de données.
Prévisualisation partielle		Affiche une prévisualisation de la page à imprimer avec la zone à imprimer surlignée.
Nombre de copies		Sélectionnez le nombre de copies du fichier à imprimer.

## Configuration des paramètres d'impression

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .


- 2 Cliquez sur l'onglet **Options**.
- 3 Indiquez les informations sur l'imprimante :
- 4 Personnaliser les paramètres de l'imprimante.
- 5 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.
- 6 Cliquer **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Marges

Sous l'onglet **Marges**, vous pouvez définir les paramètres de marge (supérieure, inférieure, droite et gauche) du fichier imprimé. L'onglet Marges contient les sections suivantes :

Option	Description
Marges	Définissez la valeur des marges <b>Gauche, Haut, Droite et Bas</b> .
Minimum	Place les marges au minimum acceptable pour l'imprimante actuellement choisie.
Remplacer les marges au minimum acceptable pour l'imprimante	Si elle est sélectionnée, cette option remplace les marges minimales pour l'imprimante active.
Échelle	Indique les unités des informations de marge.

## Définition des marges

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Marges**.
- 3 Entrez la taille de marge souhaitée pour **Gauche, Haut, Droite et Bas** ou cliquez sur **Minimum** si vous souhaitez définir les marges minimales acceptables pour l'imprimante active.  
Sélectionnez **Remplacer les marges au minimum acceptable pour l'imprimante** si nécessaire.

**Remarque :** Lorsque vous cliquez sur **Minimum**, les marges minimales acceptables s'affichent dans **Marges**.

- 4 Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous voulez définir les marges.
- 5 Personnaliser les paramètres de l'imprimante.
- 6 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.

La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.

- 7 Cliquer **OK** pour imprimer.

La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Entête/Pieds de page

L'onglet **Entêtes/Pieds de page** de la boîte de dialogue Paramètres d'impression permet de définir les entêtes et pieds de page devant figurer sur chaque page imprimée du document. Vous pouvez entrer du texte manuellement ou effectuer une sélection dans une liste de **codes**.


Ci-dessous la liste complète de codes.

- %f : chemin complet du fichier
- %v : disque
- %d : répertoire du fichier
- %b : nom de fichier
- %e : extension de fichier de document
- %n : nombre de pages totales du document
- %p : numéro de page courant
- %N : nombre total des pages tuilé
- %P : numéro tuile courant
- %Y : date : année
- %M : date : mois
- %D : date : jour
- %W : date : jour de semaine
- %H : temps : heure
- %U : temps : minute
- %S : temps : Seconde
- %r : Nouvelle ligne
- %F : Paramètres d'impression d'origine

**Remarque :** Pour écrire le caractère pourcentage, tapez manuellement %%.

## Ajout d'un entête et d'un pied de page

Dans l'onglet **Entêtes/Pieds de page**, vous pouvez entrer manuellement du texte ou choisir dans une liste de **codes** le texte à insérer. Vous pouvez également imprimer des variables système.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .
- 2 Cliquez sur l'onglet **Entêtes/pieds de page**.
- 3 Cliquez dans le champ **Gauche**, **Centre** ou **Droite** pour spécifier la position du texte dans l'entête et le pied de page, puis entrez le texte.  
**Remarque :** Le texte peut figurer à **gauche**, au **centre** ou à **droite** d'un entête et d'un pied de page.
- 4 Pour **insérer un code** dans l'entête ou le pied de page, cliquez sur **Gauche**, **Centre** ou **Droite**, puis sélectionnez un code dans la liste.  
Pour exemple, si vous sélectionnez **%n : nombre de pages total du document**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaît dans l'entête et le pied de page.
- 5 Pour changer de police, cliquez sur **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît. Configurez la police et cliquez sur **OK**.
- 6 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, effectuez les réglages souhaités.
- 7 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**. La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.
- 8 Cliquez **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Paramètres d'impression d'origine.

Vous avez la possibilité d'inclure des entêtes et des pieds de page prédéfinis lors de l'impression des fichiers Excel à partir d'AutoVue.

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Paramètres impression et cliquez sur l'onglet **Entêtes/Pieds de page**.
- 2 Sous **Entêtes** et **Pieds de page**, cliquez dans les champs **Gauche**, **Centre** et **Droite** correspondant à la position d'entête ou de pied de page dans le fichier original.
- 3 Sélectionnez **%F : Paramètres d'impression d'origine (Excel)** dans la liste **Codes**.

- 4 Cliquer **OK** pour imprimer.  
Lorsque vous allez imprimer le fichier, les entêtes et les pieds du fichier Excel sont imprimés.

## Filigrane

Sous l'onglet **Filigrane**, vous pouvez définir le filigrane qui doit figurer sur le fichier imprimé. Quand un filigrane est imprimé il est pâle et transparent sur le document imprimé. Vous pouvez choisir une orientation diagonale, horizontale, ou verticale pour le filigrane.

Outre la saisie de texte, vous pouvez :

- définir le type, la taille et le style de police ;
- insérer des informations de filigrane ;
- imprimer des variables système.

Pour insérer les informations sur le filigrane, AutoVue fournit une liste de codes où vous pouvez effectuer une sélection. Ci-dessous la liste complète de codes.

- %f : chemin complet du fichier
- %v : disque
- %d : répertoire du fichier
- %b : nom de fichier
- %e : extension de fichier de document
- %n : nombre de pages totales du document
- %p : numéro de page courant
- %N : nombre total des pages tuilé
- %P : numéro tuile courant
- %Y : date : année
- %M : date : mois
- %D : date : jour
- %W : date : jour de semaine
- %H : temps : heure
- %U : temps : minute
- %S : temps : seconde
- %r : Nouvelle ligne

**Remarque :** Pour écrire le caractère pourcentage, tapez manuellement %%.

## Ajout d'un filigrane

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également

cliquer sur **Imprimer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Filigrane**.

- 3 Entrez le **texte de filigrane** à faire figurer dans le fichier.

Pour insérer un code dans le filigrane, sélectionnez un code dans la liste **Codes**.

Pour exemple, si vous sélectionnez **%n : nombre de pages total du document**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaît dans le filigrane.

**Remarque :** Vous pouvez insérer plusieurs codes.

- 4 Sélectionnez **Diagonal**, **Horizontal** ou **Vertical** pour l'orientation du filigrane.

- 5 Pour modifier la police, cliquez sur **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît.

Configurez la police et cliquez sur **OK**.

- 6 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, effectuez les réglages souhaités.

- 7 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.

La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.

- 8 Cliquer **OK** pour imprimer.

La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Ajout d'une imagerie

Sous l'onglet **Imagettes**, vous pouvez définir la position et la taille d'une imagerie à imprimer sur le fichier courant. Ce groupe définit l'imagerie qui va être incluse sur chaque page du document imprimé. Lors de l'impression, l'imagerie masque la zone du fichier d'impression qu'elle recouvre.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.

Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur

**Imprimer** .

- 2 Cliquez sur l'onglet **Imagettes**.

- 3 Cliquez sur **Ajouter**.

La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.


- 4 Entrez un nom de fichier ou sélectionnez un fichier à utiliser comme imagerie.  
Le fichier est ajouté dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression.
- 5 Pour spécifier les pages sur lesquelles l'imagerie doit figurer, renseignez la zone **Sélections des pages**.
- 6 Pour définir la **position** de l'imagerie, entrez la largeur dans le premier champ et la longueur dans le second.  
**Remarque :** Vous pouvez également changer la position en cliquant et en faisant glisser l'encadré dans la fenêtre de **prévisualisation**.
- 7 Pour définir la **taille** de l'imagerie, entrez la largeur dans le premier champ et la longueur dans le second.  
La taille et la position d'imagerie sont représentées dans la région **Pré-visualisation**.  
**Remarque :** Vous pouvez également changer la taille en cliquant et en faisant glisser les poignées de l'encadré dans la fenêtre de **prévisualisation**.
- 8 Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité de mesure de la largeur et de la longueur de l'imagerie.  
**Remarque :** Pour ajouter plusieurs images à un fichier, répétez les étapes 3 à 8.  
**Remarque :** Pour supprimer une image, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Retirer**.

- 9 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, effectuez les réglages souhaités.
- 10 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.
- 11 Cliquer **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Affectation des paramètres de stylos

L'onglet **Paramètres stylo** de la boîte de dialogue Paramètres d'impression permet de définir l'épaisseur des index de couleurs du fichier d'impression.

**Remarque :** AutoVue utilise les couleurs de stylos associées au document visualisé. Vous ne pouvez pas changer la couleur des stylos dans AutoVue.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .
- 2 Cliquer sur l'onglet **Paramètre stylo**.
- 3 Sous **De/Vers**, sélectionnez un **index de couleurs** dans la liste.  
**Remarque :** Pour changer plusieurs index de couleurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 4 Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité de mesure souhaitée pour l'épaisseur.
- 5 Entrer la nouvelle épaisseur.  
La nouvelle **Épaisseur** apparaît en regard de l'**index de couleurs**.
- 6 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, effectuez les réglages souhaités.
- 7 Personnaliser les paramètres de l'imprimante.
- 8 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.
- 9 Cliquer **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

**Remarque :** Les paramètres de stylos sont stockés dans des fichiers **.c2t**. La liste sous **Paramètres stylos courants** répertorie tous les fichiers **.c2t** associés au fichier courant. Les paramètres par défaut sont stockés dans **default.c2t** et les paramètres modifiés dans **alt.c2t**.

## Création d'un paramètre de stylo

- 1 Définissez l'épaisseur souhaitée pour les index de couleur.
- 2 Cliquez sur **Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.  
Entrez le nom du fichier avec une extension **.c2t**, puis cliquez sur **OK**.  
Le nouveau paramètre de stylo s'affiche dans la liste **Paramètres stylos courants**.
- 3 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, cliquez sur **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Supprimer une configuration de stylo

- 1 À partir de la liste déroulante **Paramètres stylo courants** sélectionnez la configuraton de stylo que vous voulez supprimer.
- 2 Cliquez sur Supprimer.  
Les paramètres de stylo supprimés disparaissent de la liste.
- 3 Sélectionnez **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue Paramètres d'impression.

## Prévisualisation partielle

La boîte de dialogue Prévisualisation partielle affiche la zone d'impression sur la page pour donner à l'utilisateur un aperçu fidèle de ce qui sera imprimé.

**Remarque :** Cette option est disponible uniquement si le champ **Pages Document** indique **Courante**.


- 1 Configurez les parametres d'impression.
- 2 Cliquez sur **Prévisualisation partielle** dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression.  
La zone d'impression est mise en évidence dans la boîte de dialogue Prévisualisation partielle. La **taille de papier**, la **surface imprimable** et la **surface du dessin** sont affichées.

- 3 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue.

## Prévisualiser un fichier avant l'impression

Vous pouvez prévisualiser à l'écran une copie imprimée du fichier actif selon les capacités de votre imprimante et les paramètres d'impression.

- 1 Afficher le fichier avec AutoVue.
- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Prévisualiser l'impression**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Prévisualiser l'impression** .

- 2 Configurez les paramètres d'impression.
- 3 Cliquez sur **OK**.  
L'aperçu d'impression est affiché dans une fenêtre **Prévisualiser l'impression**.

**Remarque :** Pour imprimer le fichier depuis la fenêtre **Prévisualiser l'impression**, cliquez sur **Imprimer**. Vous avez aussi des options de zoom et la possibilité de naviguer de page en page (pour les documents contenant plus d'une page).

- 4 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la fenêtre de **prévisualisation de l'impression**.

## Impression d'un fichier

Vous pouvez imprimer des fichiers originaux avec leurs fichiers et couches d'annotations sélectionnées pour qu'ils apparaissent dans un fichier unique.

- 1 Ouvrez le fichier à imprimer.  
Pour imprimer les annotations associées, ouvrez les fichiers d'annotations souhaités.
- 2 Pour imprimer les couches visibles de fichiers d'annotations, accédez au menu **Annotations**, puis sélectionnez **Couches d'annotations**.  
La boîte de dialogue Couches d'annotation s'affiche.
- 3 Sélectionnez les couches d'annotations que vous voulez rendre visibles.
- 4 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couches d'annotations.
- 5 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.

**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .

- 6 Configurez les paramètres d'impression.
- 7 Pour afficher un aperçu partiel du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
La boîte de dialogue Prévisualisation partielle s'affiche.
- 8 Cliquez **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Impression en tâche de fond

L'option **Imprimer par lots** vous permet d'envoyer une liste de fichiers à l'impression. Vous pouvez aussi générer la tâche de fond en ouvrant simultanément tous les fichiers inclus dans la tâche de fond.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer par lots**.  
La boîte de dialogue Impression en tâche de fond apparaît.
- 2 Pour ajouter un fichier à imprimer, cliquez sur **Ajouter**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.  
Entrez le nom du fichier ou recherchez les fichiers à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.  
Les fichiers s'affichent dans la **liste des fichiers à imprimer**.  
**Remarque :** Pour ajouter plusieurs fichiers à la liste, répétez les étapes 2 à 4. Pour retirer un fichier, sélectionnez-le dans la **liste des fichiers à imprimer**, puis cliquez sur **Retirer**.
- 3 Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Impression en tâche de fond.  
La boîte de dialogue Paramètres d'impression apparaît.
- 4 Configurez les paramètres d'impression.
- 5 Cliquez **OK** pour imprimer.  
La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

# Conversion

Parfois vous devez traduire un fichier dans un autre format pour pouvoir l'employer avec une application externe. Pour cette raison, AutoVue fournit plusieurs formats de fichier de conversion.

## Options de conversion

Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir** pour ouvrir la boîte de dialogue Conversion. Selon le type de conversion souhaité, les options disponibles de la boîte de dialogue changent. Ces options sont :

Option	Description
Résolution couleur	Choisissez une des options suivantes à partir de la liste déroulante : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1</b> = Noir et blanc</li><li>• <b>4</b> = 16 couleurs</li><li>• <b>8</b> = 256 couleurs</li><li>• <b>24</b> = True color</li><li>• <b>auto</b> = AutoVue sélectionne la profondeur d'échantillonnage qui correspond le mieux au fichier original.</li></ul>
Convertir pages	La liste contient tous les types possibles de formats de fichier de sortie actuellement disponibles pour la conversion. Les formats actuellement disponibles sont: <ul style="list-style-type: none"><li>• CALS GP4</li><li>• Raster (eps)</li><li>• Imprimante HP Laserjet</li><li>• Format PCX binaire</li><li>• PDF</li><li>• Fichier RLC</li><li>• TIFF</li><li>• Binaire Windows (BMP)</li></ul>
Sortie	Indiquer le nom et le chemin du fichier où le fichier de conversion doit être stocké. Ce fichier est également connu comme fichier de sortie. Vous pouvez utiliser le bouton <b>Parcourir</b> pour fournir à AutoVue ce chemin de fichier.

Option	Description
Sous-format	La liste déroulante <b>Sous-format</b> apparaît lorsque vous choisissez des options comme <b>HP Laserjet Print</b> ou <b>TIFF</b> à partir de la liste déroulante <b>Convertir pages</b> . Indiquez le type de Sous-Format à utiliser.
Convertir zone	La zone du fichier à convertir : Option <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Écran</b> : se rapporte à la zone affichée pour s'adapter à la totalité de la page. Par exemple, si vous avez zoomé sur une région particulière du fichier, seule la partie zoomée du fichier sera convertie.</li><li>• <b>Étendue</b> : concerne la totalité du fichier.</li></ul>
Les pages du fichier à convertir	Le nombre de pages à convertir : Option <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Toutes</b> : convertit toutes les pages du fichier.</li><li>• <b>Active</b> : convertit la page active du fichier.</li><li>• <b>Pages</b> : indiquez une série de pages à imprimer.</li></ul>
X et Y	Choisissez des points, des pouces et des millimètres pour unités. <b>Remarque</b> : Avec les fichiers raster les unités sont définies comme pixels. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>X</b> indique le nombre de pixels horizontaux</li><li>• <b>Y</b> indique le nombre de pixels verticaux pour le contenu du fichier courant.</li></ul> Parfois, AutoVue ajustera <b>X</b> et <b>Y</b> pour correspondre aux caractéristiques du format de fichier choisi pour la conversion. Dans d'autres cas, <b>X</b> et <b>Y</b> seront accessibles pour être changés selon vos préférences. Les fichiers nouvellement créés garderont leur nom original et seule l'extension du fichier change pour refléter le type de conversion.

## PDF

Avec AutoVue, il est possible de convertir tous les formats de fichiers en PDF. Lorsque convertis à partir du Mode Annotation, les annotations sont « imprimées » sur le PDF. Lorsque vous ouvrez le PDF, vous verrez le fichier de base accompagné de toutes ses annotations.

## X et Y

Trois facteurs affectent la résolution d'une image : le type de l'image que vous scannez, la résolution de sortie et une taille acceptable de fichier. Les hautes résolutions exigent souvent de gros fichiers, entraînant un traitement et un temps d'impression plus long. Notez qu'une résolution haute peut ne pas produire une image imprimée de qualité si votre périphérique de sortie ne gère la résolution plus élevée stockée dans le fichier. Pour maintenir des tailles de fichier acceptables, choisir la plus basse résolution qui donne un résultat de qualité acceptable sur votre périphérique de sortie.

Avec certains types de fichiers, l'option **Taille** vous offre le choix entre les millimètres et les pouces. Les tailles de page peuvent être choisies parmi la liste **Taille** ou vous pouvez adapter les tailles aux besoins de la page en configurant le fichier d'initialisation. Pour plus d'informations, reportez-vous au **guide d'administration système**.

Tailles de page de dessin	Format de papier DIN
A8.5" X 11.0" (216 millimètres X 279 millimètres)	A4 285 millimètres X 198 millimètres
B11.0" X 17.0" (279 millimètres X 432 millimètres)	A3 396 millimètres X 273 millimètres
C17.0" X 22.0" (432 millimètres X 559 millimètres)	A2 570 millimètre X 396 millimètres
D22.0" X 34.0" (559 millimètres X 864 millimètres)	A1 817 millimètres X 570 millimètres
E34.0" X 44.0" (864 millimètres X 1118 millimètres)	A0 1165 millimètres X 817 millimètres

## Pour convertir un fichier

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.  
La boîte de dialogue Convertir apparaît.

**Remarque :** La zone **Entrée** change selon le type de document affiché. Un fichier de traitement de texte affiche le format de fichier ; un fichier raster affiche le format de fichier et la taille.

- 2 Dans le champ **Enregistrer sous**, entrez le chemin et le nom du fichier et cliquez sur **Parcourir** afin de repérer le répertoire dans lequel vous voulez enregistrer le fichier converti.

**Remarque :** Si vous donnez un nom de fichier existant, le contenu du fichier de sortie sera remplacé.

- 3 Spécifiez les options de conversion.
- 4 Cliquez sur **OK**. Le fichier est converti, puis apparaît dans le répertoire spécifié.

**Remarque :** Vous pouvez convertir plusieurs pages sélectionnées d'un document en un fichier TIFF de plusieurs pages.

## Modification des paramètres de stylos

AutoVue vous permet de spécifier une épaisseur pour chaque couleur de stylo.

**Remarque :** Cette option ne s'applique qu'aux fichiers vectoriels.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.  
La boîte de dialogue Convertir apparaît.
- 2 Cliquez sur **Stylos**.  
La boîte de dialogue Épaisseur du stylo apparaît.
- 3 Dans la section **De/Vers** de la boîte de dialogue Épaisseur du stylo, sélectionnez l'index de couleurs dont vous voulez modifier l'épaisseur.  
**Remarque :** Pour choisir plusieurs index de couleurs, appuyez sur **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 4 À partir de la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous voulez fixer l'épaisseur.
- 5 Renseignez le champ **Épaisseur**.
- 6 Appuyez sur la touche **Entrée**.  
La nouvelle épaisseur apparaît à côté de l'index de couleurs sélectionné dans la section **De/Vers** de la boîte de dialogue Épaisseur du stylo.
- 7 Pour sauvegarder les changements effectués, cliquez sur **Enregistrer sous**.  
La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
- 8 Indiquez un nom de fichier pour les nouveaux paramètres de stylos.
- 9 Cliquez sur **OK**.  
Les nouveaux paramètres de stylos sont enregistrés et apparaissent dans la liste **Paramètres stylos actuels**.

**Remarque :** Pour modifier un paramètre de stylo, sélectionnez-le dans la liste **Paramètres stylos actuels**, faites vos modifications et cliquez sur **Enregistrer**.

- 10 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Épaisseur du stylo.

## Conversion par lots

Vous pouvez gagner du temps en convertissant en même temps plusieurs fichiers dont le format de conversion est identique.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.  
La boîte de dialogue Convertir apparaît.
- 2 Cliquez sur **Convertir par lots**.  
La boîte de dialogue Convertir par lots apparaît.
- 3 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 4 Entrez le nom du fichier ou naviguez pour choisir le fichier que vous voulez ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.  
Le fichier apparaît dans **Liste de fichiers d'entrée**.  
**Remarque :** Pour ajouter plusieurs fichiers, répétez les étapes 3 et 4. Pour retirer un fichier de **Liste de fichiers d'entrée**, sélectionnez-le, puis cliquez sur **Retirer**.
- 5 Personnalisez les options de conversion.
- 6 Cliquez sur **OK**.  
AutoVue stocke les fichiers nouvellement convertis dans le même répertoire que le premier fichier que vous avez entré dans **Liste de fichiers d'entrée**.

# Personnalisation d'AutoVue

AutoVue peut être adapté pour répondre à vos besoins via les paramètres de configuration. Vous pouvez créer des outils afin d'automatiser un certain nombre de fonctions, telles que la création d'une touche de raccourci ou d'une touche d'accès. Vous pouvez également personnaliser barres d'outils et vignettes et les afficher selon vos préférences. Les options de configuration sont accessibles à partir du menu **Options**.

## Définition du presse-papiers

Les **options du presse-papiers** définissent le type des informations copiées en vue de leur transfert ultérieur à d'autres applications.

Les informations que vous pouvez copier appartiennent aux types suivants : raster, vectoriel, feuille de calcul, document et base de données.

Type	Description
DIB	Acronyme de Device Independent Bitmap qui fait référence aux informations sur le matériel utilisées pour créer un bitmap de conversion.
Bitmap	Tableau rectangulaire des couleurs représentant une image pixel en mode par points (bitmap).
Palette	Fait référence aux informations sur les couleurs de l'image.
Métafichier	Fichier comportant les commandes nécessaires à une application Windows pour recréer une image vectorielle.
Texte	Fait référence au texte ASCII.
RTF	Abréviation de Rich Text Format qui fait référence aux informations de formatage (polices, marges et onglets) préservées dans les documents.
Inclure les entêtes	Fait référence à l'affichage des titres et des colonnes pour les bases de données et les tableurs.

Pour définir des options de presse-papiers :

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer le presse-papiers**.

La boîte de dialogue Presse-papiers apparaît.

- 2 Sous les types de fichier, cliquez le type d'information à copier dans le presse-papiers.
- 3 Cliquez sur **OK**.

## Copie d'informations

- 1 Dans le menu **Édition**, choisissez **Sélectionner**.
- 2 Cliquez et faites glisser la souris dans l'espace que vous voulez copier.
- 3 Dans le menu **Édition**, choisissez **Copier**.  
Les informations sont envoyées dans le presse-papiers.
- 4 Lancez l'application dans laquelle vous souhaitez copier les informations.
- 5 Collez les informations.

## Outils

Les outils sont des raccourcis généralement pour les tâches répétées et on peut y accéder du menu Outils dans les modes d'Affichage et d'Annotation. Vous pouvez créer des outils avec plusieurs fonctions. Les outils sont capable de: importer des objets, fichiers et applications dans l'interface de l'utilisateur ; exécuter le script du fichier ; connecter AutoVue aux serveurs Dynamic Data Exchange (DDE) et aux surchargements Dynamic Link Library (DLL).

## Ajouter un élément au menu outils

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
La boîte de dialogue Ajouter au menu outils apparaît.
- 2 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Configurer un élément du menu outils apparaît.
- 3 Renseignez le champ **Nom de l'élément**.
- 4 Dans la section **Action de l'élément** :
  - Sélectionnez **Application** pour lancer une application extérieure.
  - Sélectionnez **Fichier script** pour lancer un fichier script.
  - Sélectionnez **Serveur DDE** pour envoyer des commandes DDE à un serveur d'applications.
  - Sélectionnez **DLL** pour appeler une DLL.
- 5 Dans le champ à droite des options **Nom de l'élément**, entrez le nom et le chemin d'accès du fichier exécutable. Vous pouvez également cliquer sur **Parcourir** pour trouver le fichier ou l'application.

- 6 Si vous sélectionnez **Application**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une application apparaît. Entrez la ligne de commande pour lancer l'application, puis cliquez sur **OK**.
- 7 Si vous sélectionnez **Fichier script**, cliquez sur **OK**.
- 8 Si vous sélectionnez **Serveur DDE**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une DDE apparaît. Entrez la **rubrique** et les **commandes**, cliquez sur **Démarrer l'application**, puis sur **OK**.
- 9 Si vous sélectionnez **Charger DLL**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une DLL apparaît. Entrez la **fonction d'entrée** pour appeler la DLL et cliquez sur **OK**.
- 10 Renseignez le champ **Description de l'élément**.
- 11 Cliquez sur **OK**.  
Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils** pour afficher le nouvel élément de menu.
- 12 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Ajouter au menu outils.

## Création d'un raccourci

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
La boîte de dialogue Ajouter au menu outils apparaît.
- 2 Cliquez sur **Ajouter**.  
La boîte de dialogue Configurer un élément du menu outils apparaît.
- 3 Entrez une perluète (&) devant le **nom d'élément de menu**.  
Par exemple, si vous avez entré le nom d'élément **&Application**, la lettre **A** située après **&** sera le raccourci.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils** pour afficher le nouvel élément de menu.  
**Remarque** : La lettre **A** est soulignée.
- 5 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Ajouter au menu outils.  
**Remarque** : Pour activer le raccourci, maintenez la touche **Alt** enfoncée tout en appuyant sur **T**, puis sur **A**.

## Modifier un élément du menu outils

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
La boîte de dialogue Ajouter au menu outils apparaît.
- 2 Sous **Contenu du menu**, sélectionner l'élément à modifier.
- 3 Cliquer **Modifier**.  
La boîte de dialogue Configurer un élément du menu outils apparaît.

- 4 Effectuez les modifications nécessaires.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Ajouter au menu outils.

## Déplacer un élément du menu outils

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
La boîte de dialogue Ajouter au menu outils apparaît.
- 2 Sous **Contenu du menu**, sélectionnez l'élément à déplacer.
- 3 Cliquez **Monter** ou **Descendre** pour repositionner l'élément dans la liste.
- 4 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Ajouter au menu outils.

## Effacer un élément du menu outils

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
La boîte de dialogue Ajouter au menu outils apparaît.
- 2 Sous **Contenu du menu**, sélectionner l'élément à effacer.
- 3 Cliquez sur Supprimer.  
L'élément est effacé.
- 4 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu outils.

## Personnalisation des barres d'outils

Vous avez la possibilité de masquer ou d'afficher les barres d'outils, et de modifier la taille de leurs boutons.

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer barre d'Outils**.  
La boîte de dialogue Option : barre d'Outils apparaît.
- 2 Pour afficher ou masquer une barre d'outils, cochez ou désactivez la case qui lui est associée.
- 3 Sélectionnez la **taille des boutons** souhaitée dans les barres d'outils.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les barres d'outils sélectionnées sont modifiées.

## Configurer Messagerie

Au moment de l'installation, AutoVue intègre un utilitaire de courrier compatible MAPI, comme Microsoft Outlook. Vous avez aussi l'option d'envoyer le message

seulement ou d'accompagner le message à d'autres liens d'Annotation ou des copies de fichiers d'Annotation.

Les options d'interface graphique et de messagerie disponibles dépendent de la compatibilité MAPI de votre utilitaire. AutoVue attache automatiquement le fichier actif aux messages lorsque l'option **Courrier** est activée, à la différence des fichiers d'annotations associés au fichier original que vous pouvez joindre manuellement à vos messages.

Pour configurer l'utilitaire de courrier électronique :

- 1 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer la messagerie**.  
La boîte de dialogue des options de messagerie apparaît.
- 2 Dans la liste **Type de messagerie**, sélectionnez le type d'utilitaire MAPI que vous utilisez.
- 3 Sélectionnez les **préférences** souhaitées.
- 4 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

# Miniatures

Aperçus vous permettent de construire une représentation visuelle du contenu total du répertoire d'Aperçus. Les Aperçus sont des miniatures représentations visuelles du contenu qui sont créées afin de vous aider à apercevoir les fichiers.

Aussi disponible, il y a une icône générique que vous pouvez arranger sur mesure pour vous aider à identifier des fichiers par leurs types. Par exemple, cette fonction peut être utilisée pour un répertoire où la plupart des fichiers sont du format graphique. Lorsque les fichiers sont modifiés, vous pouvez mettre à jour leurs Aperçus très facilement. AutoVue stocke les informations sur les aperçus dans le répertoire **avwin/folders**.

## Créer un dossier d'aperçus

**Remarque :** S'il existe déjà un répertoire d'aperçus pour le répertoire courant, ceux-ci figurent dans la fenêtre **Miniatures** qui apparaît.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
La boîte de dialogue Nouveau répertoire apparaît.
- 2 Cliquer **Créer**.

AutoVue crée un répertoire d'aperçus pour le dossier courant et la fenêtre **Miniatures** qui apparaît présente les aperçus de ce répertoire.

**Remarque :** Cela prendra quelques minutes tout dépendra de la taille et le nombre des fichiers dans le dossier. Si la création du répertoire des aperçus est trop longue, vous pouvez l'arrêter en cliquant sur **Annuler** dans la boîte de dialogue Nouveau répertoire. Pour reprendre la création du répertoire, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Tout Mettre à jour**.


- 3 Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

## Configurer Aperçus

Avec AutoVue vous pouvez configurer les aperçus pour les afficher selon vos préférences.


- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
La fenêtre **Miniatures** apparaît.

- 2 Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer les aperçus**.  
La boîte de dialogue Configurer les aperçus apparaît.
- 3 Sélectionnez la **taille** en pixels des miniatures.  
**Remarque :** Pour personnaliser la taille des miniatures (aperçus), cliquez sur **Personnalisé**, puis entrez une valeur.
- 4 Entrez l'**espace** entre aperçus.  
**Remarque :** L'espace entre aperçus doit être compris entre 2 et 20.
- 5 Sélectionnez les **détails du fichier** à afficher.
  - Sélectionnez **Complet** pour afficher le nom du fichier, sa taille, ses date et heure de création.
  - Sélectionnez **Partiel** pour afficher le nom du fichier uniquement.
- 6 Cliquez sur **OK**.
- 7 Pour quitter la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

## Affichage du répertoire d'aperçus



Vous pouvez afficher les répertoires d'aperçus à partir des modes **Affichage** et **Annotation**.

**Remarque :** En l'absence de répertoire d'aperçus pour le dossier courant, la boîte de dialogue Nouveau répertoire qui apparaît propose une option de création de répertoire.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche alors.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçus à visualiser.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du répertoire sélectionné sont affichées dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.


**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

## Trier un répertoire d'aperçus

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
**Remarque :** La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçus à trier.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du répertoire sélectionné sont affichées dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Trier** et l'option de tri souhaitée.  
**Remarque :** Une coche en regard de l'option de tri indique l'ordre de tri courant.
- 6 Pour trier les miniatures dans l'ordre croissant ou décroissant, accédez au menu **Miniature**, sélectionnez **Ordre de tri**, puis **Ascendant** ou **Descendant**.
- 7 Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

## Affichage d'une miniature




Les fichiers sont accessibles à l'intérieur de la fenêtre d'Aperçus.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
**Remarque :** La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.  
**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçus à visualiser.



- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du dossier sélectionné sont affichées dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Double-cliquez sur la miniature à visualiser.  
Le fichier est exécuté dans la fenêtre d'AutoVue.

## Mise à jour des miniatures


Il y a deux façons pour mettre à jour le répertoire d'Aperçus : mettre à jour tous les Aperçus dans le répertoire actif (courant) ou un ou une série des Aperçus dans le répertoire actif.

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
**Remarque** : La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçus à visualiser.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du dossier sélectionné sont affichées dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Sélectionnez les miniatures à mettre à jour.  
**Remarque** : Pour choisir plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 6 Dans le menu **Miniature**, choisissez **Mettre à jour la sélection**.  
Les miniatures sont mises à jour dans le dossier courant.  
**Remarque** : Pour mettre à jour toutes les miniatures, accédez au menu **Miniature**, sélectionnez **Tout Mettre à jour**, ou, dans la barre d'outils Miniature, cliquez sur **Mettre à jour le dossier de miniatures** .
- 7 Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .


# Conversion de miniatures


- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
**Remarque** : La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçux à convertir.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Sélectionnez les miniatures à convertir.  
**Remarque** : Pour choisir plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 6 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Convertir**.  
La boîte de dialogue Convertir en tâche de fond apparaît.
- 7 Personnalisez les options de conversion.
- 8 Cliquez sur **OK**.
- 9 Pour quitter la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

# Imprimer à partir d'aperçus

- 1 Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
**Remarque** : La fenêtre **Miniatures** apparaît.
- 2 Dans le menu **Miniature**, sélectionnez **Rechercher un dossier**.  
La boîte de dialogue Rechercher un dossier s'affiche.  
**Remarque** : Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un dossier** .
- 3 Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire d'aperçus à imprimer.
- 4 Cliquez sur **OK**.  
Les miniatures du dossier sélectionné sont affichées dans la fenêtre **Miniatures**.
- 5 Sélectionnez les miniatures à imprimer.

**Remarque :** Pour choisir plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

- 6 Dans la barre d'outils Miniature, cliquez sur **Imprimer** .  
La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
- 7 Cliquez sur **OK**.
- 8 Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, accédez au menu **Miniature**, puis sélectionnez **Quitter Miniatures**.

**Remarque :** Dans la barre d'outils Miniature, vous pouvez également cliquer sur **Quitter Miniatures** .

# Extraction complète du texte

L'extraction complète du texte offre la facilité d'obtenir toutes les informations textuelles du fichier sélectionné. Cela peut être utilisé par une machine de recherche qui offre le service d'indexage des documents. Ça élimine les doublures et est capable de rechercher tous les types de document incluant CAO.

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est pas disponible pour les fichiers raster.

## Utilitaire d'extraction complète du texte

- 1 Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Extraction automatique du texte**.  
La boîte de dialogue Extraction automatique du texte apparaît.  
**Remarque :** Vous pouvez également ouvrir le fichier **Outtext.exe** situé dans **C:\Program Files\av\avwin**.
- 2 Dans le champ **De**, entrez le chemin et le nom du fichier d'où le texte va être extrait.
- 3 Dans le champ **À**, entrez le chemin et le nom du fichier ou cliquez sur **Parcourir** pour repérer le fichier dans lequel le texte va être copié.  
**Remarque :** Les extensions des fichiers sont **.txt** et **.out**. Le fichier par défaut **text.out** réside dans le répertoire **temp**. Si le fichier entré n'existe pas, il va être créé pour vous.
- 4 Sélectionnez **Afficher le contenu obtenu** si vous souhaitez prévisualiser le texte extrait sous **Contenu**.
- 5 Cliquez **Extraction**.  
Le chemin et le nom du fichier ainsi que le texte s'affichent dans **Contenu obtenu**.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Extraction automatique de texte.

# Extraction des informations sur CAO

Cette utilisation est généralement utilisé pour extraire les informations XRef du fichier CAO. Cette utilisation est pour l'importation tâche de fond d' AutoCAD, MicroStation, et plusieurs autres types de fichiers CAO dans le système de gestion du document.

- 1 Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Extraction automatique du texte**. La boîte de dialogue CAO/Doc Text Extraction apparaît.
- 2 Dans le champ **De**, entrez le chemin et le nom du fichier d'où le texte va être extrait.
- 3 Dans le champ **À**, entrez le chemin et le nom du fichier ou cliquez sur **Parcourir** pour repérer le fichier dans lequel le texte va être copié.  
**Remarque :** Les extensions des fichiers sont **.txt** et **.out**. Le fichier **text.out** réside par défaut dans le répertoire **temp** du disque. Si le fichier entré n'existe pas, il va être créé pour vous.
- 4 Sélectionnez **Afficher le contenu obtenu** si vous souhaitez prévisualiser le texte extrait sous **Contenu**.
- 5 Cliquez **Extraction**.  
Le chemin et le nom du fichier ainsi que le texte s'affichent dans **Contenu obtenu**.
- 6 Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue **CAD/Doc Text Extraction**.  
**Remarque :** Des exemples d'intégrations figurent dans le répertoire **Integrat** du pack média.



# AutoVue Mobile

AutoVue Mobile permet d'afficher des annotations et d'en ajouter aux fichiers dans un environnement déconnecté. Lorsque vous êtes en déplacement ou lorsque vous devez partager des fichiers avec un partenaire externe, vous pouvez malgré tout afficher les fichiers, consulter leurs annotations et leur en ajouter de nouvelles. Par ailleurs, lorsque vous vous connectez à nouveau, vous pouvez mettre à jour votre système DMS/PLM/ERP/UCM principal en appliquant les modifications apportées hors ligne.

La fonction AutoVue Mobile de la version Web d'AutoVue vous permet de créer un pack mobile (un fichier « prêt à l'emploi » contenant le fichier de base, toutes les ressources externes — polices, XREF — nécessaires pour afficher le fichier entièrement, ainsi que les annotations existantes du fichier). Les fichiers de transmission en continu et les rendus peuvent également être inclus lors de la création du pack mobile.

Une fois le pack mobile créé, vous pouvez afficher votre dessin et vos annotations en affichant le pack mobile. Vous pouvez créer de nouvelles annotations, les consolider avec des annotations existantes dans une seule et même annotation ou encore créer un fichier d'annotations maître qui se charge automatiquement lorsque vous affichez le pack mobile.

Dans un environnement déconnecté, vous pouvez ajouter des annotations à l'aide de la version bureau d'AutoVue, selon la politique d'annotation définie lors de la création du pack mobile. Les politiques d'annotation définissent si les utilisateurs sont autorisés ou non à créer/enregistrer de nouvelles annotations ou des annotations existantes, à modifier/supprimer (DMS uniquement) des annotations existantes ou encore à charger les annotations automatiquement.

Lorsque vous avez accès à votre système principal, vous pouvez mettre à jour toutes les annotations dans le système principal depuis la version Web d'AutoVue. Ces annotations sont importées dans le système et associées au fichier de base à partir duquel vous avez initialement créé le pack mobile.

Les sections suivantes fournissent des explications détaillées sur la création d'un pack mobile, la création d'annotations dans AutoVue Mobile, la signification des politiques d'annotation et la mise à jour de fichiers d'annotations depuis le pack mobile.

# Création d'un pack mobile

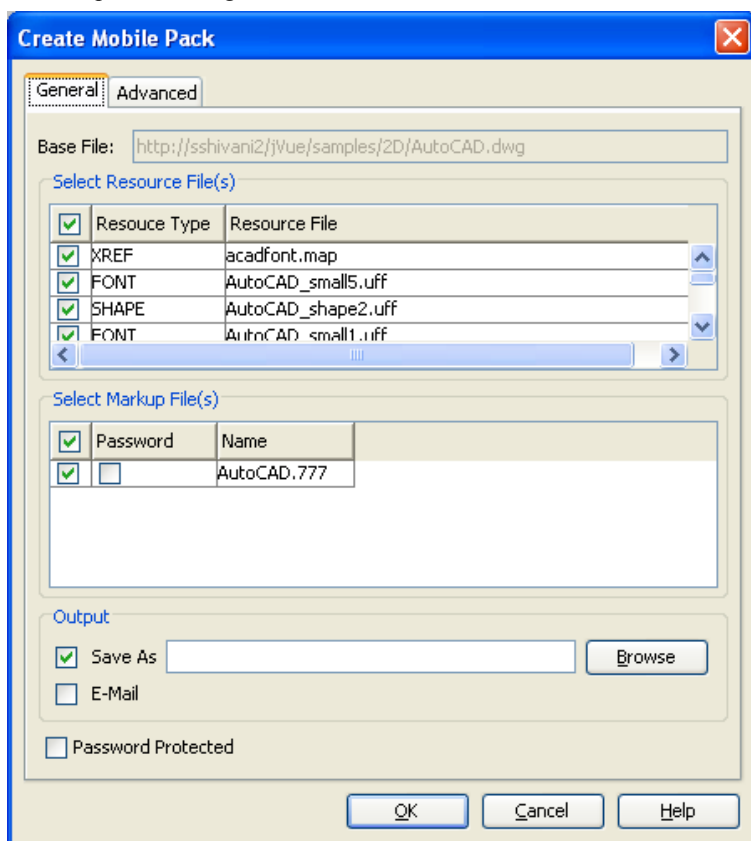
Le pack mobile contient le fichier natif ou le fichier de transmission en continu, les métadonnées et tous les fichiers de référence (XREF), ainsi que les annotations associées. Vous pouvez également inclure des rendus tels que TIFF ou PDF.

Les étapes suivantes indiquent comment créer un pack mobile pour un *fichier local* avec des fichiers d'annotations :

- 1 Ouvrez le fichier de base.
- 2 Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer**, puis **Créer un pack mobile**.

La boîte de dialogue Créer un pack mobile s'affiche. Elle comporte les onglets Général et Avancé, lesquels contiennent respectivement les options de base et avancées pour la création d'un pack mobile.

Cliquez sur l'onglet **Général**.



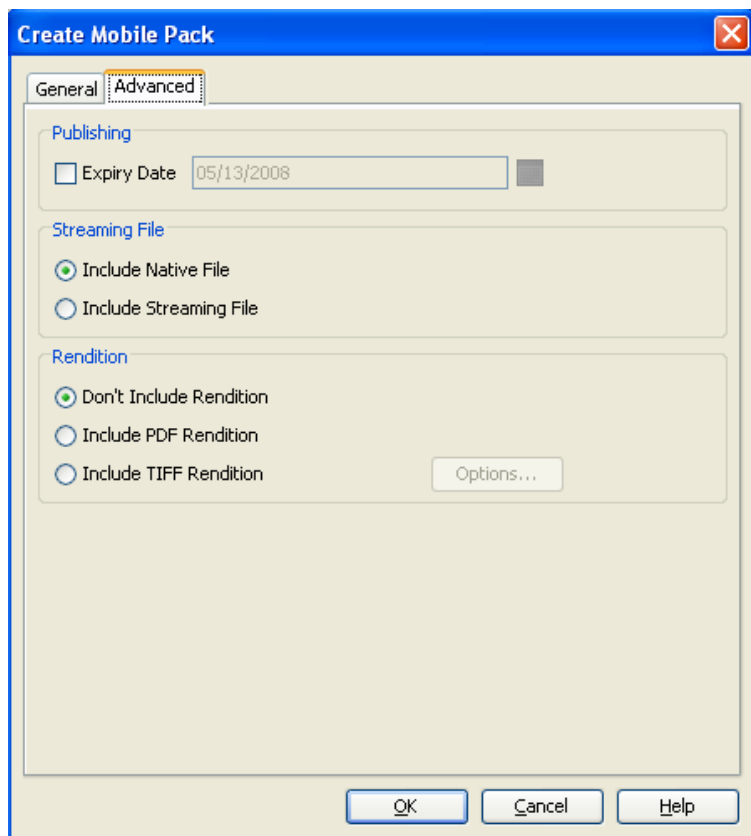
Le tableau suivant répertorie les options disponibles dans l'onglet Général :

Option	Description
Fichier de base	Affiche le chemin d'accès du fichier de base.
Sélectionner les fichiers de ressources	Répertorie toutes les polices, XREF et autres ressources externes utilisées pour afficher entièrement le fichier de base. Par défaut, tous les fichiers de ressources sont sélectionnés.
Sélectionner les fichiers d'annotations	Répertorie tous les fichiers d'annotations associés au fichier de base. Vous pouvez protéger un ou plusieurs fichiers d'annotations par mot de passe.

Option	Description
Sortie	Vous pouvez sélectionner l'emplacement de sortie du pack mobile et envoyer le fichier à l'aide de votre client de messagerie électronique par défaut.
Protégé par mot de passe	Vous pouvez protéger le pack mobile par mot de passe.
3	Dans la zone <b>Sélectionner les fichiers de ressources</b> , sélectionnez les fichiers de ressources à inclure dans le pack mobile.
4	Dans la zone <b>Sélectionner les fichiers d'annotations</b> , sélectionnez les fichiers d'annotations à inclure dans le pack mobile.
5	Si vous souhaitez protéger les fichiers d'annotations à l'aide d'un mot de passe, cochez la case <b>Mot de passe</b> en regard de chaque fichier d'annotations souhaité. La boîte de dialogue Mot de passe s'affiche. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dans le champ <b>Mot de passe</b>, entrez un mot de passe de la longueur et avec les caractères de votre choix.</li> <li>b. Dans le champ <b>Confirmer le mot de passe</b>, entrez à nouveau votre mot de passe.</li> <li>c. Cliquez sur <b>OK</b> pour quitter la boîte de dialogue Mot de passe.</li> </ul>
6	Pour enregistrer le pack mobile en local, dans les options de sortie, précisez son emplacement et son nom : <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pour localiser le répertoire où vous souhaitez l'enregistrer, cliquez sur <b>Parcourir</b>, ou entrez le chemin d'accès du fichier dans le champ <b>Enregistrer sous</b>.</li> <li>b. Précisez un nom pour le pack mobile.</li> </ul>
7	Si vous souhaitez envoyer le pack mobile à l'aide de votre client de messagerie électronique par défaut, cochez la case <b>Courrier électronique</b> .
8	Si vous souhaitez protéger le pack mobile à l'aide d'un mot de passe, cochez la case <b>Protégé par mot de passe</b> . La boîte de dialogue Mot de passe s'affiche. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dans le champ <b>Mot de passe</b>, entrez un mot de passe de la longueur et avec les caractères de votre choix.</li> <li>b. Dans le champ <b>Confirmer le mot de passe</b>, entrez à nouveau votre mot de passe.</li> <li>c. Cliquez sur <b>OK</b> pour quitter la boîte de dialogue Mot de passe.</li> </ul>
9	Pour sélectionner des options avancées telles que l'inclusion d'un fichier de transmission en continu et la définition d'une date d'expiration sur le pack mobile, passez à l'étape suivante. Si vous ne souhaitez pas modifier les options avancées, cliquez sur <b>Terminer</b> pour finaliser la création du pack mobile.

- 10 Cliquez sur l'onglet **Avancé**.

**Remarque :** Selon les paramètres de la politique de la société, il se peut que les options de l'onglet Avancé soient désactivées. Pour plus d'informations sur la politique de la société, reportez-vous au document *Installation and Administration Manual* (Manuel d'installation et de gestion de l'application, en anglais seulement).



Le tableau suivant répertorie les options disponibles dans l'onglet Avancé :

Option	Description
Publication	Permet d'indiquer une date d'expiration pour le pack mobile. Une fois cette date dépassée, le contenu du pack mobile n'est plus accessible.

Option	Description
Fichier de transmission en continu	Permet d'inclure le fichier natif ou le fichier de transmission en continu dans le pack mobile. <b>Voir <i>Fichier de transmission en continu</i></b>
Rendu	Permet d'inclure un rendu PDF ou TIFF dans le pack mobile.

- 11 Si vous souhaitez définir une date d'expiration pour le pack mobile, dans l'option Publication, cochez la case **Date d'expiration**, puis sélectionnez une date. Le pack mobile ne peut pas être ouvert une fois cette date d'expiration dépassée.
- 12 Si vous souhaitez inclure un fichier de transmission en continu, indiquez-le via l'option **Fichier de transmission en continu**.
- 13 Si vous le souhaitez, vous pouvez inclure un rendu PDF ou TIFF dans le pack mobile à partir de l'option **Rendu**.
- 14 Pour finaliser la création du pack mobile, cliquez sur **OK**.  
Si vous avez coché la case **Courrier électronique**, votre client de messagerie électronique par défaut s'ouvre avec le pack mobile (\*.avp) en pièce jointe. Autrement, le pack mobile est envoyé vers l'emplacement indiqué.

## Affichage des packs mobiles

Les packs mobiles s'ouvrent de la même manière que les fichiers standard. Les utilisateurs ont accès à l'ensemble des fichiers de référence externes (XREF), des fichiers de ressources et des annotations regroupés avec le fichier de base. Par ailleurs, ils ont la possibilité de modifier des annotations existantes ou d'en créer de nouvelles pour les associer au pack mobile.

Vous pouvez ouvrir un pack mobile de la même manière que vous le feriez avec n'importe quel autre fichier dans AutoVue :




- 1 Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Fichier**, puis **Ouvrir**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
- 2 Accédez à l'emplacement du pack mobile (\*.avp), puis sélectionnez **Ouvrir**.
- 3 Si le pack mobile est protégé par mot de passe lors de sa création, la boîte de dialogue Mot de passe s'affiche. Dans le champ **Mot de passe**, entrez le mot de passe, puis cliquez sur **OK**.  
Le fichier natif ou le fichier de transmission en continu s'ouvre dans AutoVue avec l'ensemble des fichiers de référence externes (XREF), des fichiers de ressources, des annotations et des rendus associés.

**Remarque :** Le chargement des fichiers de transmission en continu est soumis à certaines limitations :

- Les fichiers de transmission en continu ne prennent en charge ni les blocs, ni les options d'affichage.
  - Les contraintes liées aux fichiers de transmission en continu changent à chaque version d'AutoVue. De ce fait, un fichier de transmission en continu issu d'une version antérieure d'AutoVue ne peut être chargé dans la toute dernière version.
  - Les fichiers de transmission en continu sont spécifiques à la plate-forme. Ainsi, un fichier de transmission en continu créé sur une plate-forme Windows ne fonctionnera pas sur une plate-forme UNIX, et inversement.
- 4 Si l'option Rendu est sélectionnée lors de la création du pack mobile, dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer**, puis **Afficher le rendu du pack mobile**.

Le rendu s'affiche dans une nouvelle fenêtre AutoVue.

**Remarque :** Il n'est pas possible d'ajouter des annotations à un rendu.

- 5 En cas de présence de fichiers d'annotations associés, l'icône **Indicateur d'annotations**  s'affiche dans la barre d'état. Pour ouvrir ces fichiers d'annotations, cliquez sur l'icône **Indicateur d'annotations** .  
**Remarque :** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir les annotations** .  
La boîte de dialogue Sélectionner une nouvelle annotation ou une annotation existante s'affiche.
- 6 Si vous souhaitez créer un nouveau fichier d'annotations à inclure dans le pack mobile, cliquez sur **Créer un nouveau fichier d'annotations**.
- 7 Si vous voulez ouvrir des fichiers d'annotations inclus dans le pack mobile, cliquez sur **Sélectionner un fichier d'annotations existant**, puis sélectionnez les fichiers d'annotations souhaités.
- 8 Si le fichier d'annotations est protégé par mot de passe lors de sa création, la boîte de dialogue Mot de passe s'affiche. Dans le champ **Mot de passe**, entrez le mot de passe, puis cliquez sur **OK**.
- 9 Si vous souhaitez importer un fichier d'annotations à partir de votre ordinateur local, appuyez sur les touches **Ctrl+Maj** et cliquez sur **Sélectionner un fichier d'annotations existant**.  
La boîte de dialogue Ouvrir apparaît. Sélectionnez le fichier souhaité, puis cliquez sur **Ouvrir**.


## Création de fichiers d'annotations

Lorsque vous annotez un pack mobile, vous pouvez créer de nouvelles annotations ou consolider des annotations existantes sous la forme d'une nouvelle annotation. Vous ne pouvez pas modifier des annotations qui sont regroupées lors de la création du pack mobile.

Lorsque vous utilisez un pack mobile dans la version bureau d'AutoVue, il se peut que vous ne puissiez pas enregistrer de nouvelles annotations, modifier des annotations, en supprimer, en ouvrir ou effectuer un filtrage en raison de la politique d'annotation. La politique d'annotation définie dans la version Web d'AutoVue consiste en un ensemble de règles permettant de déterminer certaines restrictions et certains privilèges pour les utilisateurs du pack mobile.

Pour enregistrer un nouveau fichier d'annotations dans un pack mobile, procédez comme suit :

- 1 Créez des annotations.

- 2 Dans la barre d'outils AutoVue, cliquez sur **Enregistrer l'annotation** . La boîte de dialogue Enregistrer l'annotation s'affiche.
- 3 Entrez un nom pour le fichier d'annotations dans le champ **Nom**.
- 4 Si vous souhaitez protéger le fichier d'annotations à l'aide d'un mot de passe, cochez la case **Protégé par mot de passe**.
- 5 Si vous souhaitez enregistrer le fichier d'annotations sur votre ordinateur, cliquez sur **Exporter**.
- 6 Cliquer **OK**.
- 7 Si vous souhaitez envoyer le pack mobile mis à jour via votre client de messagerie électronique par défaut, dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer**, puis **Répondre au pack mobile**.  
Votre client de messagerie électronique par défaut s'ouvre avec le pack mobile (\*.avp) en pièce jointe.

## Mise à jour à partir du pack mobile

Lorsque vous avez fini de modifier le pack mobile, vous pouvez mettre à jour le système DMS/ERP/PLM/UCM principal avec vos modifications. Vous pouvez synchroniser toutes les annotations créées dans le pack mobile avec votre système principal. Ces annotations seront associées au fichier du système principal à partir duquel vous avez initialement créé le pack mobile.

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que dans la version Web d'AutoVue.



# Feedback

Oracle products are designed according to your needs. We would appreciate your feedback, comments or suggestions. Contact us by fax, e-mail or telephone. There is a feedback button on our Web page that activates an easy-to-use feedback form. Let us know what you think.

## General Inquiries

**Telephone:** +1 514-735-3219

**Fax:** (514) 735-6440

**E-mail:** [info@cimmetry.com](mailto:info@cimmetry.com)

**Web Site:** <http://www.oracle.com/applications/autovue/index.html>

## Sales Inquiries

**Telephone:** +1 514-735-3219 or 1-800-361-1904

**Fax:** (514) 735-6440

**E-mail:** [sales@cimmetry.com](mailto:sales@cimmetry.com)

## Customer Support

**Telephone:** +1 514-735-9941

**Web Site:** <http://www.cimmetry.com/support>

